Жертвы повелителя демонов

Руководство для начинающих

Роберт Дж. Шваль

Жертвы повелителя демонов

Текст и идея: Robert J. Schwalb

Редактура: Jennifer Clarke Wilkes and Miranda Horner

Вычитка: Carlos Danger, Kim Mohan, and Nat Webb

Художественный руководитель, оформление: Hal Mangold **Оформление обложки**: Patrick Parker & Hal Mangold

Разработка логотипа: Elizabeth Fisher Peterson **Художник обложки**: Svetoslav Petrov **Карты**: Andy Law

Внутренние иллюстрации: Ivan Dixon, Olga Drebas, Eric Lofgren, Britt Martin, Jack Kaiser, Biagio D'Allessandro, Mirco Paganessi, and Andrey Vasilchenko

Разработка бланка персонажа: Dan Heinrich and Andrew Follet

Альфа-тестеры: Adam Doochin, Dan Heinrich, Matt Lively, Chris Nichols, Joseph Quarles, Marc Quinn, Eric Samuels, Jason Streger, Bobby Turman, Nat Webb, Troy Yost

Бета-тестеры: Robert Adducci, Adam Barton, Nicholas Bobbie, Alan Brown, Jethro Barger, Pedro Barrenechea, Adam Barton, Bill Benham, Jacob Battius Bates, Brian Borth, Eric Brinkley, Ben Buchanan, Tyler Carey, Tom Castelli, Don Cee, Dave Chalker, David Christ, Jennifer Clarke Wilkes, Monte Cook, Bruce R Cordell, Mark Craddock, Kristi Eubanks, Amanda Fuqua, Will Fuqua, Scott Fitzgerald Gray, E Foley, Andrew Follett, Jim Haltom, Kevin Hamilton, C Thomas Hand, Keenan Harmon, Benjamin Harrett, Ian Harris, Christopher Heim, Jared von Hindman, Ben Hofer, Miranda Horner, Cecil Howe, Fred Hurley, Tracy Hurley, Greg Jimison, Don Johnson, Steve Kenson, Martin Knoff, Shad Kunkle, Glen Kyle, Jon Leitheusser, Angela LeNeave, Jerry LeNeave, Rucht Lilavivat, Nicole Lindroos, Thom Little, James Lowder, T.S. Luikart, Elizabeth MacDougald, Hal Mangold, Anthony Mardis, Greg Marks, Grant Martin, Forrest Melton, Molly "Stonewall" Mercier, Shawn Merwin, Kim Mohan, Scott Neese, Erik Nowak, Chris Pramas, Mindy Quinn, Stephen Radney-MacFarland, Thomas Reid, Jeffrey Reimer, Chad Roberts, Heather Rose, Terrill Rowland, Daniel J. Ryan, Thomas Reid, Evan Sass, Steven Saunders, Marc Schmalz, Steve Schultz, Landon Schurtz, Chris Sims, Skyler Smith, Stacee Smith, Zach Smith, Chris Smythe, Jay Spight, Owen K. C. Stephens, Chris Stevens, John Stevens, William Straley, Don Thorpe, Steven Townshend, Gabe Turman, Logan Turman, Kyle Turner, Ray Vallese, Dennis Vaughan, Marcus Walrath, Chris Ward, Nat Webb, Kevin "Doc" Wilson, Steve Winter, Travis Woodall, Leslie Russell Yost

Особая благодарность: Adams Memorial Library, Backerkit, Baldman Games, Comic Book World, The Deep Comics and Games, Dicehead Games, Excelsior!, Game Keep, Frontline Games, The Game Cave, The Gamer's Tavern Podcast, Gary Con, Geek Media Expo, G*M*S Magazine, Green Lake Games, Haste Podcast, Kickstarter, Linebaugh Public Library, Liquid Smoke, The Marble Hornets, Misdirected Mark Podcast, MTAC, Orena Humphreys Public Library, Roll the Dice, The RPGAcademy, Saxon Treasures, Stellar City Geeks, Winter Fantasy, и The Wyvern's Tale. Также, большое спасибо сотрудникам Black Industries и Games Workshop, Green Ronin Publishing, Monte Cook Games, Paizo Publishing, Paradigm Concepts, Wizards of the Coast, членам BEDLAM!, всем тем, благодаря чьей поддержке эта книга появилась, создателям Amstel Light и создателям Claritin-D.

Victims of the Demon Lord is © 2015 Schwalb Entertainment, LLC. Al rights reserved.

Victims of the Demon Lord, Shadow of the Demon Lord, Schwalb Entertainment, and their associated logos are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com
www.schwalbentertainment.com.com

ВВЕДЕНИЕ

Вот и конец всему. Тень разливается по земле, искажая и выворачивая все, чего касается, сея бунты и войны, распространяя неизлечимый мор и поднимая мертвецов. Магия отказывает, а древние, ужасающие твари пробуждаются, чтобы обрушиться на ничего не подозревающий народ, в то время как сама ткань реальности расползается, что создает непредсказуемую и опасную обстановку, в которой главной задачей является выживание. Таков мир Повелителя Демонов, и этот свод правил — твой проводник в нём.

Буклет "*Жертвы Повелителя Демонов*" включает все необходимое для создания стартового персонажа. Используя выдержки из основной книги правил, он проведет тебя через создание персонажа к основным правилам игры, чтобы ты мог научиться играть.

У стартовых персонажей немного способностей, позволяющих выжить во множестве опасностей, которые преподносит игра, отсюда и название. И хотя твой персонаж может легко встретить внезапный и ужасный конец, будь уверен, в мире осталось множество жертв на потребу Владыке Демонов, и создание еще одной займёт всего несколько минут. Конечно, если ты выживешь, ты можешь попытаться предотвратить надвигающуюся катастрофу или хотя бы задержать ее на время.

Для большей части описанного в этой книге тебе понадобится хотя бы одна 20-гранная кость (d20), пара 6-гранных костей (d6), что-нибудь для записей, и копия листа персонажа, включенного в эту книгу. Тебе также понадобится несколько друзей, по крайней мере три. Одному из этих друзей придется взять на себя роль мастера. На schwalbentertainment.com можно найти вступительное приключение «*Выживание сильнейших*».

После завершения первого приключения ты сможешь прочитать продолжение в *основной книге правил*, в числе о формировании группы, увеличении уровня и развитии персонажа. Для мастеров существует кампания «*Сказки о Повелителе Демонов*», включающая полный набор из одиннадцати приключений, повествующих о полном уничтожении, обещанном Владыкой Демонов.

Станешь ли ты еще одной жертвой Повелителя Демонов? Создай персонажа, собери группу и посмотрим, сможешь ли ты выжить.

Глава 1: Создание персонажа

Создание персонажа

Для игры в *Тень Повелителя Демонов* тебе понадобится персонаж. Персонаж — это фигура, которой ты становишься, когда играешь в игру, человек, которым ты воображаешь себя в беспокойном мире Повелителя Демонов. Мастер игры может предоставить тебе готового персонажа, или ты можешь создать его сам, используя правила, содержащиеся в этой главе.

Когда ты создаешь персонажа, ты решаешь, как выглядит твой персонаж, как он мыслит и ведет себя, и как он вписывается в мир игры. Эти решения создают основу для истории и помогут тебе придерживаться определенного образа персонажа.

Наследия

Первое, что следует сделать для создания персонажа — выбрать наследие. Наследия повествуют о родине, культуре, религиозной принадлежности и внешности персонажа. Кроме того, они указывают области, в которых твой персонаж имеет потенциал роста, и чего желает.

Следующие наследия являются наиболее распространенными в землях Северного Удела. Другие могут быть доступны на усмотрение Мастера.

• **Люди** — это разнообразная раса, породившая многочисленные цивилизации, культуры и народы. Они доминируют в мире. Люди добиваются успеха на любой стезе.

• **Автоматоны** — созданы вселением похищенных из Преисподней душ в механические тела. Они имеют множество форм, и их предназначение определяет пути, которыми они пройдут.

• **Гоблины**, изгнанники из царств фей, вынуждены жить среди человечества или на краю человеческих земель. Это грязный, неопрятный народец со скверной репутацией и злобного нрава. Гоблины преуспевают как плуты и маги.

• **Орки** порождены темной магией, чтобы стать основными боевыми рабами Империи. Неотесанные, сильные и жестокие, они превзошли ожидания и позволили своим хозяевам покорить континент. Недавно они сбросили оковы и взяли свою судьбу в собственные руки. Рожденные для битвы, орки

становятся сильными воинами и смертоносными плутами.
• **Подменыши** скрывают свои отвратительные формы за личинами, похищенными у других существ, чтобы свободно перемещаться по земле. Исключительные маги и плуты.
• **Цверги** — это древняя раса, проклятая богами за свое тщеславие, обреченная в поте лица своего рыть землю в поисках вожделенных сокровищ. Цверги становятся могучими воинами и жрецами.

Преимущества наследий

Наследия предоставляют сюжетные зацепки, помогающие отыграть персонажа, и определяют его стартовые черты.

Предыстория наследия

В каждой наследии ты найдешь советы о том, как вписать его в игру, о типичном поведении и об отношениях с другими наследиями. Это обобщения, которые помогут тебе понять наследие и дадут представление о том, как отыгрывать персонажа, но это только советы. То, что большинство орков жестоки и темпераментны, не означает, что ты не можешь сыграть орка, который сострадателен, добр и благороден. Точно так же твой гоблин может отвергнуть грязь и убожество, которые столь по нраву этим изгоям. Вместо этого, он может быть весьма озабочен личной гигиеной. Поэтому, хоть советы и помогают быстро создать достаточную для игры концепцию персонажа, не стесняйся расширять, изменять или отказываться от них, чтобы играть персонажем, которым хочешь играть именно *ты*.

Черты наследия

Статистика — это цифры, описывающие возможности твоего персонажа. Просто запиши информацию в местах, указанных на листе персонажа. Механика включает все нижеследующее.

Атрибуты

Четыре атрибута описывают основные возможности твоего персонажа. Это Сила, Ловкость, Интеллект и Воля. У каждого атрибута есть значение и модификатор. Информацию о том, что означают атрибуты и как использовать значения и модификаторы см. в **Главе 2.**

Значение атрибута

Значение изменяется в пределах от 1 до 20. Средний человек имеет значение атрибута, равное 10. Запиши начальные значения твоего наследия в местах, указанных на листе персонажа.
• **Подгонка значений**: ты можешь увеличить одно значение на 1, уменьшив другое на 1. Это можно сделать только один раз.
• **Увеличение значений**: твои значения увеличиваются по мере роста уровня группы.

Лист персонажа

Лист персонажа, находящийся в конце этого буклета, содержит места для записи всех важных параметров твоего персонажа. Ты можешь использовать копию предоставленного листа или отметить важную информацию о своем персонаже на салфетке. В любом случае, во время игры тебе эта информация понадобится.

Модификатор

Модификатор определяется значением атрибута. Модификатор равен "значение минус 10". Таким образом, при значении Силы 12, модификатор Силы составляет +2. Отметьте модификаторы атрибутов в предназначенных местах.

Характеристики

В дополнение к атрибутам персонаж имеет несколько характеристик, которые включают Защиту, Здоровье, Исцеление, Восприятие, Размер, Скорость, Мощь, Урон, Безумие и Скверну. Наследие сообщает, как определить значение каждой. Информация об использовании характеристик приведена в **главе 2**.

Языки и профессии

Наследие определяет языки, на которых ты можешь говорить, а также умеешь ли ты читать и писать. Описания можно найти во врезке «**Языки Северного Удела**». Кроме того, наследие может предоставить дополнительную профессию. Профессии описываются после наследий в этой главе.

Языки Северного Удела

На землях Северного Удела используются следующие языки:
• **Общий язык**: преобладающий язык в разоренных землях империи. Торговцы создали Общий язык (или просто Общий) из местных языков, чтобы облегчить торговлю. Он использует свой собственный алфавит.
• **Темная речь**: гортанный язык, наполненный твердыми согласными. «Темная речь» возникла много веков назад в Гоге, проклятом царстве, которое простиралось на землях Рула и было стерто с лица земли основателями Империи. Зверолюды, культисты и прочие, ищущие запретных знаний, учат и используют этот язык.
• **Цвергский**: Язык цвергов — суровое звучание, точный лексикон и длинные составные слова. Он использует рунический алфавит.
• **Эльфийский**: Язык, используемый эльфами и прочими феями, мягок и мелодичен, идеально подходит для пения и чтения стихов. Эльфийский имеет собственную письменность, символы которой перетекают друг в друга.
• **Высокий Древний**: язык науки и магии, мало кто использует высокий древний в повседневной жизни. Он использует тот же алфавит, что и Общий.
• **Троллий**: язык троллей настолько же уродлив, насколько эльфийский прекрасен. Им пользуются почти исключительно тролли и великаны, а звучит он, как смесь хрюканья и лая. Он использует рунический алфавит, похожий на цвергский.
• **Тайная речь**: Многие организации используют секретные языки для общения. Подобные языки используют друиды, убийцы, воры и даже рейнджеры.
• **Мертвые языки**: Многие языки выпадают из общего пользования. Мастер может вводить языки вымерших народов и языки, в значительной степени вышедшие из употребления. Такие языки могут быть важны для расшифровки древних свитков и томов.

Таланты

Запиши любые таланты, полученные от наследия, на листе персонажа, отметив, что они делают.

Уровень 4: Достоинства

Ты получаешь достоинства 4-го уровня, когда твоя группа достигает уровня 4.

Таблицы наследий

В описание наследия входит несколько таблиц, которые ты можешь использовать для определения биографии, внешнего вида, характера и прочих деталей образа персонажа. Ты можешь бросить кубики, чтобы случайно определить эти детали, выбрать их или придумать что-нибудь свое. Помни, что описания относятся к конкретному наследию, поэтому персонаж может быть низким для гоблина или может быть орком, который уродлив для других орков.

Человек

Решимость, находчивость и просто количество помогли человечеству подняться от дикого, примитивного прозябания до самого распространенного и многочисленного народа в мире. Лишь несколько мест избежали появления людей, а поселения существуют в горах и болотах, пустынных оазисах и на зеленых равнинах. Человеческая цивилизация определила последнюю тысячу лет истории и существует даже после появления Тени.

• **Вариативность**: люди состоят из множества разных этнических групп. Цвет кожи может варьироваться от почти черного до снежно-белого, или зеленого, синего, оранжевого, розового или еще какого-нибудь. Некоторые люди имеют узоры на коже — полоски, густые волосы на теле или вообще не имеют волос. Фигуры и размеры людей также сильно различаются, они бывают от 0,9 до 2 метров в высоту и весят от 20 до 225+ килограмм. Большинство людей живет около семидесяти лет.

• **Сила в количестве**: сообщество играет важную роль в человеческой цивилизации. Люди сильнее, когда они работают вместе, чем когда действуют в одиночку. В результате клановость усилила человечество и помогла его распространению, но она же порождает конфликты, разражающиеся бойней между соперничающими группами.

• **Разная суть**: благородные и подлые, добродетельные и злые, мужественные и трусливые, жадные и бескорыстные — люди в большинстве случаев находятся где-то между этими крайностями и соблюдают интересы свои и своих близких.

• **Религиозное рвение**: Немногие люди сомневаются в существовании высших сил, а большинство находит смысл своей жизни в поклонении одному или нескольким богам. В Северном Уделе люди могут принадлежать культу Нового Бога, следовать принципам Старой Веры или заниматься ведовством. Подробнее о религиях см. в основной книге правил.

• **Обычные имена**: Ангус, Агнесса, Айн, Алиса, Ансельм, Беатриса, Брендан, Кейтлин, Кормак, Элла, Фиона, Джеффри, Жизель, Генри, Джоанна, Джон, Кейн, Кира, Маргарита, Ричард, Ройсин, Рордан, Сарайд, Шеймус, Уолтер и Ивонна.

Создание человека

Начальные показатели атрибутов: Сила 10, Ловкость 10, Интеллект 10, Воля 10.
Выбери один атрибут и увеличь его на 1.
Восприятие равно Интеллекту
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2 или 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем, и может взять дополнительный язык или случайную профессию.

Уровень 4: Человек-эксперт

Характеристики: Здоровье +5
Либо изучает одно заклинание, либо приобретает Решимость.
Решимость: При 1 на кубике преимущества, можно перебросить и принять новый результат.

Предыстория человека

d20	Предыстория
1	Ты умер и вернулся к жизни. Ты начинаешь игру с 1d6 Безумия.
2	Ты был недолго одержим демоном. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
3	Ты провел 1d6 лет в темнице.
4	Ты хладнокровно убил кого-то. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
5	Ты переболел страшной болезнью.
6	Ты принадлежал к странному культу и видел много странных вещей. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
7	Ты провел в плену у фей 1d20 лет.
8	Ты потерял любимого человека, и до сих пор скорбишь.
9	Ты потерял палец, несколько зубов или ухо, или получил шрам.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Ты влюбился, и отношения закончились хорошо или продолжаются.
12	У тебя есть супруг и 1d6-2 детей (минимум 0).
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты получил образование. и умеешь читать на Общем.
15	Ты спас родной город от страшных монстров.
16	Ты сорвал заговор, направленный на убийство кого-то важного, или изобличил убийцу.
17	Ты совершил великий подвиг и стал народным героем в родном городе.
18	Ты нашел старую карту сокровищ.
19	Кто-то влиятельный должен тебе услугу.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность человека

3d6	Личность
3	Ты жесток, зол и корыстолюбив и тебе нравится заставлять других страдать.
4	Ты изменчив и непредсказуем, с трудом держишь слово и весьма капризен.
5-6	Сила дает право. Послушание власти — высшая добродетель.
7-8	Ты заботишься в первую очередь о себе. С такими друзьями и врагов не надо.
9-12	Ты ставишь интересы свои и друзей прежде всего.
13-14	Ты помогаешь другим, потому что так правильно.
15-16	Ты пытаешься делать то, что считает правильным, даже если это нарушает законы и понятия.
17	Долг и честь направляют каждый твой поступок.
18	Ты следуешь принципам добра и благородства, не отступая ни на миг, даже если это будет стоить жизни.

Религия человека

3d6	Религия
3	Ты принадлежишь к некоему темному культу.
4	Ты принадлежишь к еретической секте.
5-6	Ты воспитывался в традициях ведовства.
7-10	Ты следуешь принципам Старой Веры.
11-15	Ты принадлежишь к Культу Нового Бога.
16-18	Ты безбожник.

Возраст человека

3d6	Возраст
3	Ребенок, 11 лет или младше.
4-7	Подросток, от 12 до 17 лет.
8-12	Молодой, от 18 до 35 лет.
13-15	Средних лет, от 36 до 55 лет.
16-17	Пожилой, от 56 до 75 лет.
18	Почтенный старец, 76 лет и старше

Сложение человека

3d6	Сложение
3	Низкий и тощий.
4	Низкий и плотный.
5-6	Низкий.
7-8	Стройный.
9-12	Средний рост, средний вес.
13-14	Толстоват.
15-16	Высокий.
17	Высокий и тощий.
18	Очень высокий и плотный.

Внешность человека

3d6	Внешность
3	Ты отвратителен. Похож на монстра. Дети ревут, когда видят тебя, слабонервные падают в обморок, а одного даже стошнило.
4	Ты уродлив, и люди находят твой облик отталкивающим из-за шрамов, жировиков, сросшихся бровей, язв, бородавок, косящего или слезящегося глаза или чего-то в таком духе.
5-6	Большинство считают тебя невзрачным: не вполне уродливым, но немного страшней, чем обычный человек.
7-8	Ты на вид прост и неинтересен. Люди тебя замечают, но впечатления ты не производишь.
9-12	Совершенно средняя внешность. Еще одно лицо в толпе.
13-14	Какая-то твоя черта привлекает внимание. Возможно это красивые глаза, губы, волосы, фигура или что-нибудь еще.
15-16	У тебя есть несколько привлекательных черт, что делает тебя весьма красивым.
17	Ты — один из величайших красавцев на земле, практически идеал непревзойденной формы и внешности. Люди обращают на тебя внимание.
18	При виде тебя признанные красавцы впадают в ничтожество. Ты настолько изумителен, что тебя провожают взглядом, пока ты не скроешься, куда бы ты ни пошел. Люди дуреют, мямлят и теряются, когда ты обращаешь на них внимание. Грань между любовью и ненавистью тонка. Если ты отвергаешь очарованных тобой, их привязанность может перейти в негодование или даже ненависть.

Автоматон

Автоматоны — это разумные механизмы, сделанные из металлических пластин, устройств, проводов, кусочков пружин и шестеренок, которым привязана душа, вырванная из Преисподней. Магия, удерживающая душу, привязывает ее к автоматону, но позволяет ей управлять телом только тогда, когда движутся его внутренние механизмы. На теле каждого автоматона располагается ключ, и, когда они заведены, они двигаются, думают и действуют как существа. Если завод кончается, автоматон впадает в спячку и становится объектом, не воспринимающим окружающее.

• **Обычные имена**: Как правило, автоматоны используют имена, данные создателями. Это могут быть прозвища или цифробуквенные коды. Автоматоны могут выбирать имена, которые они находят интересными, или использовать имена, извлеченные из воспоминаний их душ.

Создание автоматона

Начальные показатели атрибутов:
Сила 9, Ловкость 8, Интеллект 9, Воля 9.
Восприятие равно Интеллекту
Защита 13
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 8, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: говорит на Общем.
Невосприимчивость: урон от болезни и яда; сон, болезнь, усталость, отравление
Ключ: Где-то на теле, там куда тебе не дотянуться, находится ключ. Этот ключ определяет, являешься ты существом или объектом. Пока ключ вращается, ты считаешься существом и используешь обычную статистику. Если ключ не вращается, ты считаешься объектом и используешь статистику, приведенную ниже, вместо обычной (значение Здоровья становится начальным значением для формы объекта). Ключ останавливается, когда ты становишься беспомощным или в конце раунда, в котором ты получил 0 или меньше при атаке или проверке. Любой урон, полученный сверх Здоровья, применяется к Здоровью формы объекта; если ты получишь урон, равный Здоровью формы объекта, то ты уничтожен.
Механическое тело: Ты не ешь, не пьешь и не дышишь. Ты не стареешь и не можешь превратиться в нежить. Твое механическое тело не позволяет плавать, поэтому ты идешь на дно, когда погружаешься в жидкость.

Форма объекта

Размер равен размеру форму существа
Восприятие —
Защита 5; **Здоровье** 15
Сила 0 (–10), **Ловкость** 0 (–10), **Интеллект** —, **Воля** —
Скорость 0
Невосприимчивость: атаки против Интеллекта, Воли или Восприятия; атаки, требующие проверки Интеллекта, Воли или Восприятия
Подавление Немощей: Любая немощь, действовавшая в момент становления объектом, подавляется и не производит эффекта, пока ты пребываешь в этой форме. Однако, раунды, проведенные в форме объекта, считаются при учете длительности этих немощей.
Объект: Ты не можешь использовать действия или спровоцированные действия, не можешь двигаться. Ты не воспринимаешь окружающее.
Отказ Магии: если ты стал объектом от беспомощности, магия, удерживающая твою душу в теле, начинает отказывать. В конце каждого раунда брось d6.
6: Ты удерживаешь отказывающую магию и больше не беспомощен, но остаёшься объектом, пока другое существо не использует действие для взведения механизма.
2–5: Отказ магии. Если ты получаешь этот результат трижды, душа покидает тело и ты остаешься объектом навеки.
1: Взрыв! Ты взрываешься, накрывая область радиусом в 1d6 метров от точки в твоем пространстве. Ты уничтожен, а всё в области получает 2d6 урона. Существа, прошедшие проверку Ловкости, получают половину урона.
Взведение Механизма: Пока ты объект, любое существо, которое может до тебя дотянуться, может использовать действие для поворота ключа. Если ты не

беспомощен, механизмы снова начинают работать и ты становишься существом в конце раунда. Если ты *беспомощен*, брось d6. При 3 и ниже, ты остаешься *беспомощным*. При 4 и выше, ты исцеляешь 1 урона и становишься существом в конце раунда.

Восстановление Повреждений: Существо может использовать набор инструментов и действие, чтобы начать тебя чинить. Если существо потратит на ремонт, в общей сложности, 4 часа, оно может совершить проверку с 1 помехой. При успехе форма объекта исцеляет 1d6 + 1 урона.

Уровень 4 Автоматон-эксперт

Характеристики: Здоровье +5

Ты либо изучаешь одно заклинание, либо получаешь Форсаж.

Форсаж: Ты можешь увеличить количество действий, которые ты можешь использовать в свой ход, на одно. Когда ты закончишь ход, брось d6. Если результат нечетный, ты становишься объектом в конце раунда.

Возраст автоматона

3d6	Возраст
3-8	Новый, 5 лет или меньше.
9-12	Опытный, от 6 до 10 лет.
13-15	Старый, от 11 до 50 лет.
16-17	Очень старый, от 51 до 150 лет.
18	Древний, более 150 лет.

Назначение автоматона

d20	Назначение
1-4	Ты был создан для войны. Увеличь Силу или Ловкость на 2.
5-8	Ты был создан для работы. Увеличь Силу на 2.
9-12	Ты был создан для использования магии. Увеличь Интеллект или Волю на 2.
13-16	Ты был создан для разведки или убийств. Увеличь Ловкость или Интеллект на 2.
17-20	Ты был создан непонятно для чего. Увеличь один атрибут на выбор на 2.

Форма автоматона

3d6	Форма
3	Маленький крылатый автоматон. Уменьши Здоровье на 5 и Размер до 1/2. Ты можешь летать, но ты должен приземлиться в конце движения или упасть. Ты ростом 0,9 метров и весом 25 килограмм.
4-5	Маленький паукообразный автоматон с функциональными руками. Уменьши размер до 1/2. Когда ты карабкаешься, ты игнорируешь эффекты сложной местности. Ты ростом 0,9 метров и весом 25 килограмм.
6-9	Маленький человекообразный автоматон. Уменьши Размер до 1/2. Ты ростом 1 метр и весом 35 килограмм.
10-15	Человекообразный автоматон. Ты ростом 1,85 метра и весом 135 килограмм.
16-17	Большой человекообразный автоматон. Увеличь Размер до 2, но уменьши Скорость и Защиту на 2. Ты ростом 3 метра и весом 340 килограмм.
18	Большой автоматон-кентавр. Увеличь Размер до 2 и Скорость на 2. Уменьши Защиту на 3. Ты 1,85 метра в высоту и длину, и весом 340 килограмм.

Внешность автоматона

3d6	Внешность
3	Странный и тревожный вид.
4	Ты выглядишь недоделанным и кособоким.
5-6	Ты выглядишь изношенным, поломанным и скверно отремонтированным.
7-8	У тебя нет черт лица или отличительных знаков.
9-12	Слабый намек на черты лица.
13-14	Ты выглядишь хорошо собранным и в отличном состоянии.
15-16	Стилизованное и богато украшенное тело.
17	Богато украшенное тело, опоясанное гравировкой и декоративными камнями.
18	Изысканное тело, украшенное замысловатой гравировкой и декоративными камнями, отделанное благородными металлами. Если тебя разобрать, части тела потянут на 1d6 золотых.

Предыстория автоматона

d20	Предыстория
1	Твоя душа вырвана из Ада. Начни игру с 1d3 Скверны.
2	Твоя душа была вырвана из Преисподней прежде, чем забыла прежнюю жизнь. Начни игру с 1d6 Безумия и добавь дополнительную профессию.
3	Ты провел 1d20 лет в спячке.
4	Создатель плохо обращался с тобой. Ты сбежал и теперь боишься, что он найдет тебя.
5	Огонь, чума или монстры уничтожили твой дом, и ты единственный выживший.
6	Ты был украден из мастерской, где был создан и жил рабом 1d6 лет.
7	Гоблины захватил тебя и почти разобрали на металлолом. Ты заменил недостающие части кусками дерева, старого оружия и другого мусора.
8	Ты остался сам по себе, когда твой создатель умер.
9	Ты упал с лодки и 2 года шел пешком до берега.
10	Ты работал по назначению 1d6 лет.
11	Выбери участника группы. Этот персонаж нашел тебя и повернул ключ. Ты ему обязан.
12	Ты был одним из серии в 1d6 автоматонов. Ты надеешься найти их однажды.
13	Ты был создан в качестве переводчика. Ты можешь говорить на одном дополнительном языке.
14	Ты был создан в качестве писца. Ты умеешь читать и писать на Общем.
15	Твой создатель освободил тебя, чтобы ты нашел свою судьбу.
16	Ты не помнишь прошлого. Ты не знаешь, откуда ты и как здесь оказался.
17	Ты оставил долгую память в своей общине.
18	Ты нашел загадочное сообщение внутри своего тела. Ты еще не расшифровал его.
19	В одну из твоих рук встроен меч.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность автоматона

3d6	Личность
3	Ты ненавидишь живых и наслаждаешься, разрывая их на части.
4	Ты боишься впасть в спячку.
5-7	Тело дает тебе силу и власть. Ты используешь их для навязывания другим своей воли.
8	Ты не просил об этом существовании, но возьмешь от него все, пока оно не прекратилось.
9-13	Ты ищешь смысл жизни в мире, где тебе нет места.
14	Ты создан служить. Ты нашел смысл в помощи другим.
15	Ты не знаешь, как ты вписываешься в этот мир, но проведешь всю жизнь, пытаясь выяснить.
16-17	Ты подчиняешься указаниям любого, кого считаешь вправе приказывать.
18	Создатель дал тебе три заповеди и ты должен следовать им.

Гоблин

Королева Фей давным-давно изгнала гоблинов за преступление, о котором помнит только она. Как часть наказания, она лишила их бессмертия и обрекла доживать дни в мире смертных. Гоблины с тех пор влились в человеческие сообщества, поселяясь в мусорных кучах и канализационных трубах, где, ко всеобщему удивлению, они выглядят вполне счастливыми, делая работу, в которой никто больше не заинтересован. Ковыряние в мусоре в поисках чего-нибудь стоящего или траление зловонных вод, сочащихся сквозь подземные туннели в поисках крупиц золота или потерянных монет, — вот все, что нужно гоблинам, чтобы не доставлять неприятностей соседям.

• **Необычная и разнообразная внешность**: все гоблины низковаты по человеческим меркам, но рост — единственное, что у них общего. Нет двух одинаковых гоблинов. Каждый имеет необычные телесные свойства, которые делают их отличными друг от друга, такие как свиное рыло вместо носа, клыки, рога, высыпания с виду шевелящихся бородавок и другие менее острые проявления их телесной порчи.

• **Странные привычки**: у многих гоблинов есть странные привычки. Некоторые сохраняют обрезки ногтей и всякие выделения в маленьких бутылках и баночках, чтобы ведьмы не украли их имена. Другие стучат по дереву, когда им нужно немного удачи, хранят странные кусочки мусора в качестве талисманов или никогда не моются, опасаясь смыть свою жизненную суть.

• **Общие имена**: Гоблины любят сортирный юмор, и это проявляется в таких именах, как Стояк, Косяк, Бубон, Кашель, Подлива, Перхота, Хрен, Мокрота, Какаха, Сыпь, Рвота, Отстой, Сопля и Блевота.

Создание гоблина

Начальные значения атрибутов:
Сила 8, Ловкость 12, Интеллект 10, Воля 9
Восприятие равно Интеллект+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем и эльфийском.
Невосприимчивость: урон от болезни; *очарование*, *болезнь*
Уязвимость к железу: ты *ослаблен* при контакте с железом.
Ночное зрение: ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.
Незаметность: При попытке скрыться или двигаться тихо, ты совершаешь проверку Ловкости с 1 преимуществом.

Уровень 4 Гоблин-эксперт

Характеристики: Здоровье +4
Ты изучаешь одно заклинание или получаешь Драпак.
Драпак: Когда видимое тебе существо получает провал при атаке против твоей Защиты или Ловкости, ты можешь использовать спровоцированное действие для отступления.

Возраст гоблина

3d6	Возраст
3	Ребенок, 6 лет или младше.
4-7	Подросток, от 7 до 10 лет.
8-12	Молодой, от 11 до 25 лет.
13-15	Средних лет, от 26 до 50 лет.
16-17	Пожилой, от 51 до 75 лет.
18	Почтенный старец, 76 лет и старше.

Сложение гоблина

3d6	Сложение
3	Низкий и костлявый.
4	Низкий и округлый.
5-6	Низкий.
7-8	Жилистый.
9-12	В пределах нормы для гоблина.
13-14	Пухлый.
15-16	Высокий.
17	Высокий и хилый.
18	Очень высокий и массивный.

Характерная наружность гоблина

d20	Характерная наружность
1	Длинный острый нос.
2	Ярко-зеленая или оранжевая кожа.
3	Собачья голова.
4	Рептилоидная внешность и маленькие рога, растущие на макушке.
5	Широкая косая ухмылка.
6	Свиное рыло вместо носа.
7	Длинные тонкие пальцы.
8	Зуб, растущий со лба.
9	Хвост.
10	Густой мех на руках и ногах.
11	Совершенно безволосый.
12	Весь в бородавках.
13	Большая киста на спине.
14	Ненормально длинный и острый подбородок.
15	Один рог на боку головы.
16	Один глаз.
17	1d6 дополнительных пальцев, расположенных на теле (на выбор).
18	Огромные уши.
19	Короткие толстенькие ножки.
20	Придумай что-нибудь!

Странная привычка гоблина

d20	Привычка
1	Ты сохраняешь все свои выделения в маленьких бутылках и даришь их тем, кто тебе нравится.
2	Ты никогда не моешься.
3	Ты перемежаешь речь плевками.
4	У тебя жуткий метеоризм, но ты, кажется, и не замечаешь, что пускаешь ветры.
5	Ты ешь только конфеты.
6	Ты собираешь гениталии существ, убитых тобой, и носишь их как украшения.
7	Ты облизываешь вещи, чтобы пометить их как свои.
8	Ты одеваешься в причудливую одежду.
9	Ты отказываешься носить обувь.
10	Ты держишь тараканов в качестве домашних животных.
11	Ты всегда проверяешь испражнения, растирая в пальцах.
12	Ты всегда держишь на теле кусочек железа.
13	Ты говоришь, напевая.
14	Ты отъедаешь немного мяса от любого живого существа, которое убиваешь.
15	Ты много плачешь.
16	Ты грязно шутишь в неподходящий момент.
17	Ты носишь детскую одежду и отказываешься её снимать.
18	Ты хранишь большую коллекцию ложек.
19	Ты любишь прятаться.
20	Придумай что-нибудь!

Предыстория гоблина

d20	Предыстория
1	Ты провел последние 1d6 лет в запое. Ты не особо этим гордишься.
2	Король Гоблинов превратил тебя в жабу. Ты расколдовался, убедив эльфийскую девочку поцеловать тебя. Когда она закричала, ты её убил. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
3	Ты случайно убил всё своё племя.
4	Ты осиротел и был выращен гигантскими крысами.
5	Ты случайно впустил демона в мир.
6	Ты провел два дня, считая себя собакой страшной. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
7	Карга держала тебя в рабстве 1d6 лет.
8	Цверги почти уничтожили твое племя. Ты один из 1d6 выживших.
9	Ты почти утонул при прорыве канализации.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Выбери персонажа. Он или она спасли твою жизнь, и теперь ты в долгу.
12	Ты — нераскаявшийся преступник. Добавь случайную профессию преступника в свой список профессий.
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты украл нож у бравого рыцаря.
15	Ты пробрался в Альфхейм и украл прядь волос у Королевы Фей.
16	Ты убил и съел сотню чумных крыс.
17	Ты был помощником могущественного волшебника.
18	Ты нашел в канализации кольцо с печаткой.
19	Ты семнадцатый сын или дочь Короля Гоблинов.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность гоблина

3d6	Личность
3	Ты хулиган и любишь мучить тех, кто слабее тебя.
4	Ты любишь насилие, особенно случайное и бессмысленное.
5-6	Ты пытаешься подняться над грязью и убогостью своего народа, чтобы сделать мир добрее.
7-8	Ты любишь играть с другими злые шутки и находишь их боль забавной!
9-12	Ты заботишься лишь о себе. К дьяволам всех остальных!
13-14	Ты просто пытаешься остаться в живых!
15-16	Твой народ не заслужил изгнания, но вас изгнали. Ты веришь, что вы выбьешь себе место и докажешь этим вонючим эльфам, что они были неправы.
17	Ты живешь, чтобы служить сильным и могущественным.
18	Ты надеешься искупить грех своего народа перед Королевой Фей.

Орк

Долго считавшиеся идеальными солдатами орки сбросили оковы рабства и восстали против своих хозяев в войне, грозящей утопить Империю в крови.

• **Грозные и могучие**: мощные, пугающие своим обликом, орки возвышаются над людьми. Большинство из них покрыто толстыми, грубыми волосами. Некоторые выбривают на теле непристойные или гротескные узоры, чтобы подчеркнуть свой страшный вид. Пятнистая кожа, от желтовато-белого до почти черного, покрытая волдырями и шрамами от дефектов магии, создавшей орков, придает им ужасный вид, отчасти дополненный их грубыми, преувеличенными чертами. У большинства орков короткие вздернутые носы и широкие рты, наполненные острыми зубами, с клыком или двумя. Орки в высоту от 1,8 до 2,5 метров и весят от 90 до 275 килограмм.

• **Созданные убивать**: темные волшебники, служившие Империи, создали орков из узников-йотунов, привезенных с ледяного юга на суд Алебастрового Трона. Используя мерзкую магию, волшебники лишили потомков гигантов всего, пока они не стали немного большим, чем дикие животные. Империя использовала этих новых солдат в завоевательных войнах, которые обеспечили бы её гегемонию на тысячу лет.

• **Восстание рабов**: после веков рабства орки восстали против своих хозяев. Слухи утверждают, что король орков, Ломовик (Drudge), задушил императора и воссел на трон. Другие шепчутся, что орки заключили нечестивый договор с Врагом и теперь идут на другие провинции. Так ли это или нет, но слухи сделали свое дело, и орки по всей Империи дезертировали или убили своих хозяев.

• **Обычные имена**: Ублюдок, Шишак, Харя, Культяпый, Ненависть, Убийца, Стручок, Клешня, Вонючий Кулак и Какивотам.

Создание орка

Начальные показатели атрибутов:
Сила 11, Ловкость 10, Интеллект 9, Воля 9
Восприятие равно Интеллект+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 12, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 1
Языки и профессии: Говорит на Общем и Темной Речи.
Ночное зрение: Ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.

Уровень 4 Орк-эксперт

Характеристики: Здоровье +6
Ты изучаешь одно заклинание или получаешь Приступ ярости.
Приступ ярости: Когда ты получаешь урон, ты совершаешь следующую атаку до конца следующего раунда с 1 преимуществом.

Возраст орка

3d6	Возраст
3	Ребенок, 8 лет или младше.
4-7	Подросток, от 8 до 12 лет.
8-12	Молодой, от 13 до 18 лет.
13-15	Средних лет, от 19 до 26 лет.
16-17	Пожилой, от 27 до 32 лет.
18	Почтенный старец, 33 года и старше.

Сложение орка

3d6	Сложение
3	Низкий и жилистый
4	Низкий и мускулистый
5-6	Ниже среднего
7-8	Худощавый
9-12	Среднего роста и веса
13-14	Тучный
15-16	Высокий
17	Высокий и костлявый
18	Ты — великан среди орков

Внешность орка

3d6	Внешность
3-5	Ты безобразен. Твое лицо — масса рубцовой ткани. Толстые шрамы пересекают тело, зашитые сыромятной кожей. Ряды открытых язв плачут потоками гноя, и ты пахнешь экскрементами, кровью и гнилью.
6-8	Ты чудовищен, с грубыми, зверскими чертами, странными наростами на коже, и мерзкими шрамами, которые зигзагами изрезали твою толстую шкуру.
9-12	Ты уродлив. У тебя большие клыки, выступающие из широкой челюсти, покатый лоб и крошечные глаза, глубоко посаженные в череп.
13-15	Ты — типичный орк, грязный и неопрятный.
16-17	Твои особенности несколько менее выражены, хотя у тебя может быть странная окраска кожи, повышенная волосатость и грубые черты лица.
18	Ты выделяешься из других орков. Твое тело примечательно свободно от шрамов и травм, калечащих твоих товарищей, и ты весьма здоров.

Предыстория орка

d20	Предыстория
1	Ты убил беспомощных. Скверна +2.
2	Ты был недолго одержим демоном. Скверна +1.
3	Ты провел 1d6 лет на арене, сражаясь против других орков на потеху толпе.
4	Ты остался верен Империи и сражался с другими орками. Они заклеймили тебя, как предатель, и изгнали.
5	Ты подцепил гниль и потерял нос и уши.
6	Ты был прикованы к веслам на галере 1d6 лет.
7	Ты был евнухом и стоял на страже императорских наложниц.
8	У тебя шрам на полтела от взрыва заклинания.
9	Ты бежал из рабства и с тех пор жил в пустыне.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Ты влюбился в человека и был отвергнут.
12	Ты усыновил или породил 3d6 детей. Еще раз брось 3d6 и вычти из общего количества детей, чтобы узнать, сколько еще осталось (минимум 0).
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты получил образование. и умеешь читать на Общем.
15	Ты храбро сражался за Императора и был награжден медалью за отвагу.
16	Ты спас важного дворянина от покушения.
17	Человек разбил оковы и освободил тебя, чтобы ты обрел свою участь.
18	Ты взял меч с трупа воина, убитого тобой.
19	Боги Крови и Железа являются тебе во сне. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность орка

3d6	Личность
3	Ты сражаешься, чтобы освободить свой народ из рабства.
4	Орки — больше, чем просто убийцы, созданные Империей. У них есть сердца и души, мечты и стремления. Ты веришь, что вы должны подняться над дикостью и найти свое место.
5-6	Мир катится в ад. Туда ему и дорога.
7-8	Ты заботишься только о себе, берешь что хочешь, и делаешь что хочешь.
9-12	Убивай!
13-14	Ты никогда не сомневаешься в приказах. Ты их исполняешь.
15-16	Ты хочешь отомстить и убьешь любого, кто встанет на пути.
17	Ты веришь, что в создании орков был смысл. Без цепей у тебя больше нет цели.
18	Ты считаешь, что твой народ сотворил во имя Империи много зла. Ты стремишься исправить содеянное.

Подменыш

Феи создают подменышей, чтобы скрыть отсутствие детей, которых они крадут. Они лепят подменышей из природных материалов и используют магию, чтобы придать им вид пропавшего ребенка. Магия часто иссякает через несколько недель, но иногда она сохраняется и позволяет подменышу вырасти и стать настоящей личностью.

• **Множество масок**: Подменыши могут использовать свою магическую природу, чтобы принять облик любого, кого они видят. Они принимают разные формы, чтобы скрыть свою истинную природу, вид которой большинство считает отвратительным и тревожащим. Когда они лишены маскировки, подменыши выглядят как гуманоиды, состоящие из грязи, палок и камней, со светящимися зелеными глазами, горящими посреди лишенного всяких черт лица. Подменыши в своем истинном обличии до 1,5 метров высотой и весят 40 килограмм.

• **Изменчивые личности**: постоянная смена личности оказывает пагубное воздействие на подменышей. Большинство подражают отношениям и взглядам окружающих людей, не имея своих собственных, или, если они есть, хоронят их настолько глубоко, что не могут вспомнить, с чего они начинали или кем надеются стать.

• **Обычные имена**: если не носят имена людей, которыми прикидываются, то подменыши используют прозвища, такие как Скромница, Шутник, Весельчак, Жулик, Тень, Проныра или Ловкач.

<u>Создание подменыша</u>

Начальные показатели атрибутов:
Сила 9, Ловкость 10, Интеллект 10, Воля 10.
Восприятие равно Интеллекту+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем.
Невосприимчивость: урон от болезни; *очарование*, **болезнь**
Уязвимость к железу: ты *ослаблен* при контакте с железом.
Ночное зрение: ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.
Похищение личности: Ты можешь использовать действие, чтобы изменить внешний вид, для соответствия целевому живому существу, которое ты можешь увидеть на небольшом расстоянии. Цель должна быть размером 1 или 1/2 и быть гуманоидом из плоти и крови. Твое тело изменяется, и теперь ты выглядишь как цель, хотя одежда и вещи остаются неизменными. Эффект длится до тех пор, пока ты снова не воспользуешься этим талантом. Если ты становишься беспомощным или касаешься предмета, сделанного из железа, ты немедленно возвращаешься к своему обычному виду.

[Примечание переводчика: проблемы с железом зависят от его магнитных свойств и распространяются и на его сплавы. Источник — дополнение Terrible Beauty/Ужасающая красота.]

Уровень 4 Подменыш-эксперт

Характеристики: Здоровье +4

Либо изучает одно заклинание, либо приобретает Преимущество двойника.

Преимущество двойника: ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы применить Похищение личности. Кроме того, когда ты крадешь личность существа, твои атаки против этого существа совершаются с 1 преимуществом, пока ты носишь его облик.

Настоящий возраст подменыша

3d6	Возраст
3	Ребенок, 8 лет или младше.
4-7	Подросток, от 9 до 14 лет.
8-12	Молодой, от 15 до 25 лет.
13-15	Средних лет, от 26 до 40 лет.
16-17	Пожилой, от 41 до 60 лет.
18	Почтенный старец, 61 год и старше.

Предпочитаемый пол подменыша

d6	Начальная форма
1-3	Выглядит мужчиной.
4-6	Выглядит женщиной.

Предпочитаемое наследие подменыша

3d6	Начальная форма
3-4	Выглядит гоблином. Перейди к разделу «Гоблин», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
5-7	Выглядит цвергом. Перейди к разделу «Цверг», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
8-15	Выглядит человеком. Перейди к разделу «Человек», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
16-17	Выглядит орком. Перейди к разделу «Орк», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
18	Мастер определяет наследие, возраст, сложение и внешность.

Предыстория подменыша

d20	Предыстория
1	Ты лишь недавно обнаружил свою истинную природу и с трудом привыкаешь к новой действительности. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
2	Ты понятия не имеешь, что ты подменыш. Ты думаешь, что являешься членом наследия, чей облик носишь. Добавь дополнительную случайную профессию. Пока ты не станешь бессильным или не почувствуешь прикосновение к железу в первый раз, ты не можешь использовать Похищение личности.
3	Ты был порабощен каргой и вынужден совершать невыразимые поступки по её приказу. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
4	Ты убил человека, чью личность украл, чтобы жить его жизнью. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
5	Когда твои «родители» узнали, кто ты, они выгнал тебя из дома, и тебе пришлось самому заботиться о себе.
6	Ты сбежал из дома, когда узнал, кто ты, и много лет жил среди фей.
7	Ты заслужил вражду охотника на ведьм. Он преследует тебя и попытается убить, если ваши пути когда-нибудь пересекутся.
8	Испуганные жители выгнали тебя из родного города. Ты возненавидел их и собираешься отомстить.
9	Когда ты в первый раз похитил чужую личность, ты также получил несколько воспоминаний.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Ты влюбился, и предмет твоей страсти и не подозревает о твоей природе.
12	После того, как тебя выгнали из родного города, тебя приютил друид или ведьма. Тебе всегда есть куда вернуться.
13	Ты работал осведомителем инквизиции.
14	Ты получил образование. и умеешь читать на Общем.
15	Ты узнал страшную тайну, пока изображал кого-то другого. Придумай её вместе с мастером.
16	Твои родители вырастили тебя, хотя они знали, кто ты. Их любовь и забота помогли тебе стать достойной личностью.
17	Эльф, который создал тебя, недавно тебя нашел и подружился. Ты можешь попросить об одной услуге, заговорив в раковину, которую он тебе дал. Величина услуги на усмотрение мастера.
18	Ты принял облик кого-то известного, могущественного и важного.
19	Ты связан с преступной организацией, попав туда за магический дар.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Причуда подменыша

d20	Причуда
1	Ты всегда говоришь в третьем лице.
2	Твои глаза светятся зеленым в темноте.
3	Животные начинают нервничать рядом с тобой.
4	Ты можешь принимать облики только мужчин или только женщин.
5	Ты дикий и импульсивный.
6	Ты всегда возвращаешься к первой форме, которую ты принял.
7	Тебя тошнит от запаха железа..
8	У тебя ужасные кошмары.
9	Иногда ты слышишь голоса.
10	Ты склонен терять небольшие, несущественные вещи.
11	На одну ночь в году ты теряешь талант Похищение личности.
12	Ты можешь принимать облики только мертвецов.
13	Ты говоришь шепотом.
14	Ты издаешь странный, землистый запах.
15	Ты не можешь сохранять одежду чистой.
16	Ты не можешь напиться.
17	Ты всегда должен говорить правду, или то, что считаешь таковой.
18	Ты находишь мясо отталкивающим.
19	Ты смеешься в неподходящее время.
20	Облики, которые ты принимаешь, не имеют волос или ногтей.

Личность подменыша

3d6	Личность
3	Ты крадешь чужие обличья, чтобы делать что пожелаешь и не сталкиваться с последствиями. Тебе всё равно, как это отражается на других.
4-5	Тебе нравится принимать облики, которые позволят тебе совершить какое-нибудь озорство.
6	Ты принимаешь облики, которые дают власть над другими. Власть даёт безопасность.
7-10	Ты принимаешь другие облики ради выгоды, обычно для проникновения в запретные места.
11-13	Ты внимательно относишься к обликам, которые принимаешь. Ты стараешься держаться подальше от неприятностей и хранить свои секреты в безопасности.
14	Ты стремишься поступать правильно и использовать свои личины, чтобы помогать другим и защищаться от врагов.
15-16	Твоя природа — это дар, и ты используешь его, чтобы делать то, что считаешь правильным, даже если это означает расстроить других в процессе.
17	Ты склонен придерживаться одного облика как можно дольше; ты жаждешь стабильности и сделаешь все, чтобы быть «нормальным».
18	Ты используешь свои таланты, чтобы помогать другим, чтобы сделать мир лучше, и исправлять ошибки.

Цверг

Цверги живут под горами в сложных подземных городах. Из них они снаряжают экспедиции вглубь земли, чтобы извлекать золото и серебро из неподатливых скал. Они хранят свои сокровища в огромных погребах и с недоверием относятся к другим народам, подозревая их в том, что те жаждут цвергских богатств. У цвергов мало друзей и мало кто помогает, когда силы тьмы набегают на цвергские твердыни, чтобы разграбить их хранилища. Поэтому многие цверги блуждают по поверхности — бездомные, одинокие — в поисках нового места для себя.

• **Все дело в бороде**: у цвергов широкие, крепкие тела, конечности, увитые мышцами, и животы, выпирающие от любви к алкоголю и обжорству. Все цверги, и мужчины и женщины, носят обильную растительность на лице, заплетая её в клановые узоры, украшая серебряными или золотыми кольцами или укладывая в необычные формы. Другие отпускают великолепные усы или бакенбарды, свисающие до пояса.

• **Короткие, но плотные**: цверги ростом от 0,9 до 1,2 метров в высоту, и до 100 килограмм весом. Цвета волос и кожи разнятся подобно человеческим, но цверги, как правило, чумазые и морщинистые от работы в шахтах и кузницах.

• **Суровые и подозрительные**: Грубые, язвительные и подозрительные цверги редко заводят друзей, кроме своих сородичей. Они жаждут сокровищ, но сдерживают свою жадность в уверенности, что предки всегда приглядывают за ними. Таким образом, цверги держатся с достоинством, чтобы не навлечь позор на свой клан.

• **Общие имена**: Анис, Брунхильда, Дуган, Эрика, Франц, Грета, Гунтур, Хейда, Гельмут, Ильза, Марток, Ода и Рагнар.

Создание цверга

Начальные показатели атрибутов:
Сила 10, Ловкость 9, Интеллект 10, Воля 10
Восприятие равно Интеллект+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы+4
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2, **Скорость** 8, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем, и говорит, читает и пишет на цвергском.
Темнозрение: Ты можешь видеть в областях, занятых тенями и тьмой, на средней дистанции, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния тьма считается тенями, а тени — освещенным местом.
Ненавистная тварь: Выбери существо из таблицы ненависти. Твоя ненависть дает 1 преимущество к атакам против существ, которых ты ненавидишь.
Крепкое сложение: ты получаешь половину урона от яда. Ты совершаешь проверки с 1 преимуществом при избегании или избавлении от *отравления*.

Уровень 4 Цверг-эксперт

Характеристики: Здоровье +6
Ты либо изучаешь одно заклинание, либо получаешь Второе Дыхание.
Второе Дыхание: Ты можешь использовать действие, чтобы исцелить урон, равный Исцелению, и устранить одну из следующих немощей: *усталость*, *ослабление* или *отравление*. Использовав этот талант, ты не сможешь использовать его снова, пока не закончишь отдых.

Возраст цверга

3d6	Возраст
3	Ребенок, 20 лет или младше.
4-7	Подросток, от 20 до 30 лет.
8-12	Молодой, от 31 до 50 лет.
13-15	Средних лет, от 51 до 100 лет.
16-17	Пожилой, от 101 до 150 лет.
18	Почтенный старец, 151 год или старше.

Сложение цверга

3d6	Сложение
3	Низкий и сухопарый.
4-6	Низкий и жирный.
7-8	Ниже среднего.
9-12	Средний рост, средний вес.
13-15	Выдающийся живот.
16-17	Высокий.
18	Высокий и плотный.

Внешность цверга

3d6	Внешность
3-4	Ты выглядишь чудовищно, вероятно, из-за тяжелой жизни и нескольких небольших промашек. Твое лицо — масса рубцовой ткани, вероятно, отсутствует ухо, глаз или нос. Ты также демонстрируешь необычную привычку, например, вбиваешь гвозди в собственный череп или обмазываешься жиром троллей.
5-6	У тебя есть несколько отличительных черт, складываясь, превращают тебя в уродливого скота. Грязь от рытья грунта, полная голова вшей, исполосованная подживающими шрамами кожа и богатый аромат рвоты — все это порождает твой неповторимый стиль.
7-8	Ты типичный цверг — волосатый, дородный и грязный.
9-11	Ты лучше ухаживаешь за собой, чем большинство цвергов, и расчесываешь бороду.
12-15	Ты гордишься своей внешностью. Ты умываешься, умащиваешь бороду и, возможно, заплетаешь её или вплетаешь в неё металлические кольца.
16-18	Ты весьма хорош для цверга. У тебя царственные черты, хорошая осанка и глубокий голос. Ты гордишься своей внешностью.

Ненависть цверга

d20	Ненавистные твари
1-2	Огры
3-4	Троглодиты
5-6	Зверолюды
7-8	Орки
9-10	Гоблины
11-12	Эльфы
13-14	Тролли
15-16	Великаны
17-18	Драконы
19-20	Демоны

Предыстория цверга

d20	Предыстория
1	Ты продал душу дьяволу, чтобы разбогатеть. Дьявол обманул тебя и оставил без гроша. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
2	Твои предки явились тебе в видении и послали возвратить легендарную реликвию.
3	Ты случайно убил кого-то близкого.
4	Ты украл золото у соперничающего клана и тем самым себя опозорил.
5	Ты сражался с ненавистными тварями и проиграл.
6	Ты навлек позор на себя и клан. Теперь ты изгнанник, ищущий искупления, пусть даже и в смерти.
7	Ты был взят в плен ненавистными тварями. Ты жил рабом 2d6 лет.
8	Ненавистные твари захватили твой дом и уничтожили клан.
9	Ты пережил обвал и теперь слегка нервничаешь под землей.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.

11	Ты — верный слуга цвергфюрста.
12	Ты талантливый ремесленник. Добавь ремесленника (любого) в список профессий.
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты унаследовал боевой топор или молот от кого-то из предков.
15	Ты открыл золотую жилу под своим горным жилищем.
16	Ты преследовал и помог убить ненавистную тварь.
17	Ты совершил подвиг и являешься героем клана.
18	У тебя есть ключ к древней сокровищнице, давно утраченной цвергами.
19	Ты — законный наследник крепости, занятой врагами твоего народа.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность цверга

3d6	Личность
3	Ненависть горит внутри тебя, заставляя жить, придавая сил и направляя твою руку.
4	Ты ищешь славной смерти среди трупов врагов.
5-6	Ты любишь золото больше всего на свете. Тебе нравится его тяжесть, его звон. И его вкус.
7-8	Ты веришь, что другие жаждут твоих богатств. Твой долг — защищать своё, любой ценой.
9-12	Твоя честь — это твоя жизнь. Ты никогда не совершишь ничего, позорящего твой народ.
13-14	Ты повинуешься воле предков, обычаям народа и общему благу.
15-16	Ты веришь, что твой народ должен превозмочь жадность и подозрительность. В эти темные времена следует держаться вместе, чтобы выстоять перед грядущим роком.
17	Ты не доверяешь или не любишь не-цвергов, но они могут быть полезны.
18	Ты не особо соблюдаешь обычаи. Пришло время покинуть пыльные пещеры и поискать удачи в других местах.

Профессии

Профессии — это дела, занятия и области знаний, которые в целом нужны, чтобы дать тебе простор, необходимый для описания персонажа в сочетании с другими элементами, полученными во время его создания. Таким образом, тебе решать, как персонаж занимался профессией, как получил ее, и что это значит в контексте остальной информации о нем.

Начальные профессии

Ты начинаешь с двумя профессиями. Ты можешь выбрать любую профессию, которая тебе понравится, или позволить решать костям. В последнем случае брось d6 и обратись к таблице «Типы профессий», следуя инструкциям.

Языки

Ты можешь обменять профессию на возможность говорить на другом языке или умение читать на уже известном.

Использование профессий

Профессии описывают, что твой персонаж умеет делать и как он вписывается в игровой мир. Они служат подсказками, которые помогут решить, как действует персонаж, что он может сделать и что он знает. Иногда мастер игры на основании твоего списка профессий будет судить о том, приводит ли твоя деятельность к успеху или провалу. Профессия может дать автоматический успех или предоставить 1 и более преимуществ к броску, если результат не ясен.

Типы профессий

d6	Профессия
1	Ученая. Ты ученый. Ты можешь читать и писать на одном из известных тебе языков. Брось d20 и обратись к таблице «Ученые профессии», чтобы определить свою область знаний. Ты можешь вспомнить информацию, связанную со своей областью знаний.
2	Обычная. Ты работаешь в торговле или на производстве. Брось d20 и обратись к таблице «Обычные профессии», чтобы определить свою профессию. Ты можешь вспомнить информацию, связанную с профессией, и, если твое ремесло связано с производством, ты знаешь, как производить товары, связанные с профессией, из сырья.
3	Преступная. Ты занимаешься незаконной или недозволенной деятельностью. Брось d20 и обратись к таблице «Преступные профессии», чтобы определить свою профессию.
4	Боевая. Ты вступил в армию, стражу или ополчение. Брось d20 и обратись к таблице «Боевые профессии», чтобы определить свою профессию.
5	Религиозная. Ты принадлежишь к религиозной организации. Брось d20 и обратись к таблице «Религиозные профессии», чтобы определить свою профессию.
6	Дикая. Ты живешь вне цивилизации. Брось d20 и обратись к таблице «Дикие профессии», чтобы определить свою профессию.

Ученые профессии

d20	Область знаний	d20	Область знаний
1	Архитектура	11	Магия
2	Астрология	12	Медицина
3	Инженерное дело	13	Навигация
4	Этикет и обычаи	14	Оккультизм
5	Фольклор	15	Философия
6	География	16	Политика
7	Геральдика	17	Природа
8	История	18	Религия
9	Право	19	Наука
10	Литература	20	Война

Преступные профессии

d20	Профессия	d20	Профессия
1	Подстрекатель	11	Доносчик
2	Нищий	12	Убийца
3	Взломщик	13	Карманник
4	Кутила или повеса	14	Пират
5	Шарлатан или мошенник	15	Проститутка
6	Культист	16	Мятежник или террорист
7	Скупщик краденого	17	Вредитель
8	Фальшивомонетчик	18	Шпион
9	Игрок	19	Бандит
10	Грабитель могил	20	Беспризорник

Дикие профессии

d20	Профессия	d20	Профессия
1	Бандит, разбойник или грабитель	12	Браконьер или конокрад
2	Варвар	13	Старатель
3	Изгнанник	14	Преступник
4	Собиратель	15-16	Беженец
5-6	Проводник	17	Пещерник
7	Отшельник	18	Следопыт
8-9	Охотник	19	Зверолов
10	Кочевник или бродяга	20	Лесоруб
11	Первопроходец		

Боевые профессии

d20	Профессия	d20	Профессия
1	Стражник	9-10	Ополченец
2	Следователь	11-12	Патрульный
3-4	Охранник	13-15	Рекрут
5	Тюремщик	16	Раб
6	Офицер	17-18	Солдат
7	Матрос	19	Оруженосец
8	Наемник	20	Палач

Религиозные профессии

d20	Профессия
1-2	Приверженец. Твоя вера крепка, а следование догматам неотступно. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
3-4	Миссионер. Ты путешествуешь с места на место, проповедуя свою веру любому, кто готов слушать, и полагаясь на милость верующих. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
5	Самобичеватель. Ты облачаешься в лишения, чтобы приблизиться к богам. Ты хлещешь себя, отказываешься от воды и пищи или ищешь другие изощренные способы заставить себя страдать.
6	Еретик. Ты придерживаешься течения, которое руководство твоей религии считает опасным и еретичным.
7-8	Послушник Старой Веры. Ты был посвящен в Старую Веру.
9-10	Настоятель. Ты — духовный вождь своей общины. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
11-12	Служитель Нового Бога. Ты учишься, чтобы стать священником культа Нового Бога. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
13	Помощник инквизитора. Ты служишь инквизитору или охотнику на ведьм.
14-16	Паломник. Ты путешествуешь по местам, считающимся святыми для членов твоей религии.
17-18	Уличный проповедник. Ты проповедуешь на углах, призывая людей искать спасения, ибо конец близок.
19-20	Храмовый воспитанник. Ты вырос при храме. Ты, вероятно, был сиротой и воспитывался духовенством.

Обычные профессии

d20	Профессия
1	Дрессировщик
2	Аптекарь или целитель
3	Ремесленник. Выбери ремесло. Примеры: пекарь, кузнец, переплетчик, пивовар, плотник, свечник, сапожник, красильщик, стеклодув, ювелир, кожевник, каменщик, гончар, печатник и портной.
4	Художник. Выбери способ. Примеры: живописец, поэт, скульптор и писатель. Если ты выберешь поэта или писателя, то ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
5	Лодочник или паромщик
6	Мясник
7	Повар
8	Гуртовщик или пастух
9	Артист. Выбери стиль. Примеры: актер, атлет, комик, куртизанка, танцор, оратор, кукловод, певец и рассказчик.
10	Фермер
11	Рыбак или китобой
12	Конюх
13	Рабочий. Выбери занятие. Примеры: трубочист, могильщик, носильщик, докер и дворник.
14	Торговец. Выбери товар. Примеры: оружие, зерно, скот, рабы, специи и ткань.
15	Шахтер
16	Музыкант. Выбери инструмент. Примеры: ударные, струнные и духовые.
17	Моряк
18	Слуга или лакей
19	Лавочник
20	Извозчик

Изменение профессий

Поскольку профессией может быть что угодно, связанное с образом жизни или родом деятельности, ты можешь заменить перечисленные профессии на любые другие. Например, вместо того, чтобы стать комиком, ты можешь быть клоуном или мимом. Ты можешь выбрать трубочиста для рабочего или пекаря для повара. Прежде чем делать замену, поговори с мастером, чтобы убедиться, что она подходит для игры.

Начальное снаряжение

Твоё начальное снаряжение зависит от богатства персонажа. Чтобы определить его, брось 3d6 и сверься с таблицей богатства. Придумай, как персонаж дошел до такой жизни, с учетом профессий и наследия.

Начальное богатство определяет снаряжение, с которым ты начнешь первое приключение. Подробнее о снаряжении см. **главу 3**.

Богатство

3d6	Образ жизни
3-4	**Нищий**: У тебя ни гроша и спишь ты в канаве.
5-8	**Бедный**: Ты живешь в убогих условиях и не знаешь, будешь ли завтра есть.
9-13	**Скромный**: Ты сводишь концы с концами.
14-16	**Приличный**: Ты живешь хорошо и немного откладываешь.
17	**Зажиточный**: Ты живешь очень хорошо. Изысканная одежда, отличное жильё — ты давно ни в чем не испытывал нужды.
18	**Богатый**: Тебе больше нечего хотеть. Ты, скорее всего, из дворян, у тебя есть слуги и поместье, замок, или особняк в лучшей части города. Твое состояние снискало тебе множество друзей, но и множество врагов.

Нищий

Дубина или праща с 20 камнями, лохмотья и кошель с 1d6 резан.

Бедный

Посох или дубина или праща с 20 камнями, заплатанная простая одежда, мешок, хлеб, бурдюк, трутница, свеча и кошель с 2d6 резан.

Скромный

Кинжал, посох или дубина или праща с 20 камнями, простая одежда, рюкзак, пайки на неделю, бурдюк, трутница, 1d3 факелов и кошель с 1d6 медяков.

Приличный

Кинжал, посох или дубина или праща с 20 камнями, изящная одежда, рюкзак, плащ, пайки на неделю, бурдюк, моток веревки, трутница, 2 факела, целебное зелье и кошель с 2d6 медяков. У тебя также есть маленький щит; формула заклинания ранга 0 на выбор мастера, записанная на свитке; или набор целителя, набор инструментов или набор для письма.

Зажиточный

Кинжал, придворная одежда, плащ, рюкзак, пайки на неделю, бурдюк, моток веревки, трутница, фонарь, 2 фляги масла, целебное зелье и кошель с 1d6 серебряков. У тебя также есть щит; формула заклинания ранга 0 на выбор мастера, записанная на свитке; или набор целителя, набор инструментов или набор для письма.

Богатый

Кинжал, дворянская одежда, плащ, пайки на неделю, бурдюк, целебное зелье и кошель с 2d6 серебряков. У тебя также есть личный слуга, охранник и три лошади с упряжью.

Забавные штуки

Твой персонаж начинает игру с одной забавной штукой. Это может быть необычный предмет, черта характера, наследство от загадочного предка или что-то еще, что делает персонажа уникальным.

Чтобы определить свою **забавную штуку**, брось d6, чтобы увидеть, какую таблицу использовать. Затем брось d20 и обратись к соответствующей таблице.

Таблицы забавных штук

d6	Таблица
1	Таблица 1
2	Таблица 2
3	Таблица 3
4	Таблица 4
5	Таблица 5
6	Таблица 6

Забавные штуки № 1

d20	Забавная штука
1	Крошечный металлический ящик без отверстий, слабо тикающий.
2	Череп из прозрачного кристалла.
3	Стеклянный шар, наполненный водой, в котором плавает крошечная живая золотая рыбка.
4	Чудной запах, острая вонь или непроходящие проблемы с кожей.
5	Бутылк девичьих слёз.
6	Неувядающий цветок.
7	Маленький магнит или серебряное зеркало.
8	Приглашение на вечеринку или маскарадная маска.
9	Носовой платок с монограммой, всегда остающийся чистым.
10	Складной нож, всегда острый.
11	Пара танцевальных туфель.
12	Крошечный неработающий механический паук.
13	Сушеная голова.
14	Стеклянный глаз или безоар.
15	Книга, написанная на неизвестном языке или о том, чего ты не хочешь знать.
16	Колода гадальных карт.
17	Пара шулерских костей.
18	Шесть маленьких пирожных, каждое из которых насытит съевшего до рассвета следующего дня.
19	Филактерия, в которой хранится клочок бумаги с единственным словом.
20	Репутация отморозка.

Забавные штуки № 2

d20	Забавная штука
1	Флейта, свирель или другой музыкальный инструмент.
2	Ковчежец, содержащий небольшую кость.
3	Крошечный идол демона, вырезанный из зеленого камня.
4	Памятный подарок от поклонника или любовника.
5	Домашняя мышь, белка или кролик.
6	Монокль или пара тяжелых защитных очков.
7	Серебряное ожерелье с медальоном.
8	Табакерка, полная табака.
9	Блестящая драконья чешуйка.
10	Яйцо размером с кулак, покрытое синими пятнами.
11	Безответная любовь.
12	Черный железный котел, заполненный костями.
13	1d20 железных гвоздей в ящике.
14	Флакон сладких духов или бутылка шмурдяка.
15	Бронзовое перо.
16	Железная монета с гравировкой на одной стороне или стальная монета с головой дракона с обеих сторон.
17	1d6 + 1 кистей в ящике.
18	Окровавленная кукла.
19	Серебряное обручальное кольцо стоимостью 1 серебряк.
20	Щетка, расческа или зонтик.

Забавные штуки № 3

d20	Забавная штука
1	Брусок мыла или полотенце.
2	30 метров шпагата в клубке.
3	Крошечный портрет, прядь волос или другой знак внимания от того, кто тебя любит.
4	Маленький бочонок пива.
5	Пара кроликов или мешок горшков и сковородок.
6	Стрела или болт с посеребренным наконечником.
7	Половина карты сокровищ, карта чужой земли или большая синяя карта, покрытая кругами со странными обрывками записей между ними.
8	Оружие на выбор мастера.
9	Легкий или тяжелый щит с необычным геральдическим элементом.
10	Причудливый набор одежды с подозрительным пятном.
11	Личный слуга.
12	Серебряный святой символ или прекрасная икона.
13	Мешок с 2d6 камнями, желудями, отрубленными головами или аппетитными грибами.
14	Музыкальная шкатулка, играющая грустную-грустную песню при открытии.
15	Мешок с сотней стеклянных шариков.
16	Стеклянная банка со слюной, мешок с гниющими куриными потрохами или непристойный шрам.
17	Маленькая сумка с 3d6 зубами, ожерелье из 1d6 ушей или 1d6 отрубленных голов, связанных за волосы.
18	Новорожденный ребенок, который может быть или не быть твоим.
19	Шесть тонких белых свечей в коробочке.
20	Маленькая злобная собачка.

Забавные штуки № 4

d20	Забавная штука
1	Стеклянная банка с жуком, покрытым светящимися пятнами (светит как свеча).
2	Пара сапог, дающая 1 преимущество, когда крадешься или серый плащ, дающий 1 преимущество, когда прячешься.
3	Стеклянная банка со странным органом, плавающим в спирте.
4	Крошечная стеклянная клетка.
5	1d6 пузырьков чернил в ящике, все разного цвета.
6	Маленькая неработающая механическая сова.
7	Веревка длиной 20 метров, которую невозможно порезать.
8	Значок наемной роты.
9	Коробка сигар или трубой и кисет табака.
10	Медальон, изображающий жуткое женское лицо.
11	Шипованный ошейник, прищепки и плетка.
12	4-килограммовый мешок муки.
13	Бронзовая табличка с выгравированным именем.
14	Хрустальная бутылка, содержащая жидкость, которая светит в радиусе 2 метров при удалении пробки.
15	Коробочка с шестью брусками мела.
16	Рекомендательное письмо от высокопоставленного и влиятельного человека.
17	Осколок зеркала, отражающий странное место.
18	Маленькая золотая клетка с живой феей, которая не может говорить.
19	Бутылка с надписью «Глаз тритона».
20	Мешок фасоли.

Забавные штуки № 5

d20	Забавная штука
1	Банка смазки или бутылка клея.
2	Стеклянная сфера, наполненная клубящимся туманом.
3	Плащ с 2d20 карманами, скрытыми в подкладке.
4	Очки, иногда позволяющие видеть сквозь 2 сантиметра сплошного камня.
5	Маленькая синяя коробка, изнутри больше, чем снаружи (в два раза).
6	Маленький стальной шарик.
7	Окаменевшая рука, подергивающаяся в свете полной луны.
8	Истинное имя очень незначительного дьявола.
9	Анимированный скелет мыши.
10	Оружие на выбор мастера, всегда излучающее свет в радиусе 1 метра.
11	Мешочек с 1d6 + 1 щепотками пыли, которая при посыпании камня делает 1 кубический метр материала мягким, как глина.
12	Банка краски, заполняющаяся на рассвете.
13	Крошечный металлический шарик, парящий в 2 сантиметрах над любой твердой поверхностью.
14	Мешочек с 1d6 + 1 щепотками алмазной пыли.
15	Мозг в банке.
16	Мешок подозрительно мясистых палок.
17	Булава из фиолетового металла с вырезанным на рукояти именем.
18	Здоровенный кусок угля, источающий угрозу.
19	Янтарь, содержащий муху с человеческим лицом.
20	Сожаления о жизни.

Забавные штуки № 6

d20	Забавная штука
1	Репутация умелого любовника.
2	Мумия полуросликa.
3	Набор одежды, который меняет вид каждый день на закате.
4	Банка свеклы.
5	Преследователь, идущий за тобой, но убегающий, когда ты к нему подходишь.
6	Позорное прошлое.
7	Повторяющийся тревожный сон.
8	Чемодан, заполненный частями тела.
9	Повозка или тележка, влекомая грустным осликом.
10	Три маленькие белые мыши, которые нашептывают тебе странные вещи, пока ты спишь.
11	Тремор, лицевой тик или раздражающий смех.
12	Градусник.
13	Складной шест, 3 метра длиной.
14	Тень, отбрасываемая тобой, никогда не соответствует твоим движениям в точности.
15	Страх и ненависть.
16	Любовь к бутылке.
17	Тонкая кольчужная рубаха, которая считается легкой броней и ее можно носить под обычной одеждой (работает как кольчуга и не складывается с другими доспехами).
18	Причудливый фетиш.
19	Требовательный супруг.
20	Страшная тайна, которую ты не осмеливаешься раскрывать.

Отыгрыш

Твой персонаж вписан в свой мир. Он или она — человек с надеждой и мечтами, страхами и предубеждениями, историей и будущим, которые сообщают о его личности. Тебе решать, как изображать персонажа в игре, но независимо от того, что ты решишь, ты должен придерживаться решений, принятых во время создания.

Чтобы помочь своему персонажу обрести целостность, придумай пару положительных черт и по крайней мере одну отрицательную, отметив их где-нибудь на листе персонажа. Если тебе нужно вдохновение, ты можешь обратиться к таблице черт характера.

Черты характера

d20	Положительные	Отрицательные
1	Великодушие	Отстраненность
2	Радостность	Надменность
3	Отвага	Тщеславие
4	Надежность	Трусость
5	Решимость	Лживость
6	Исполнительность	Порывистость
7	Сопереживание	Лень
8	Честность	Злобность
9	Снисходительность	Надоедливость
10	Доброта	Сварливость
11	Щедрость	Грубость
12	Любезность	Язвительность
13	Искренность	Эгоистичность
14	Благородство	Небрежность
15	Скромность	Скупость
16	Идеализм	Мрачность
17	Воображение	Угрюмость
18	Покладистость	Беспечность
19	Доблесть	Недружелюбие
20	Организованность	Пошлость

Вопросы для вживания в роль

Отвечая на следующие вопросы от лица персонажа, ты сможешь понять, как персонаж думает и ведет себя, и во что верит.

Отношения

Как ты относишься к другим? Тебе нравится быть в центре внимания? Легко ли ты заводишь друзей? Легко ли ты идешь на контакт? Или тебе не по себе в большой компании? Ты предпочитаешь находиться в одиночестве или в кругу близких друзей? Какие люди тебе больше нравятся? Тебе нравятся общительные люди, или тихие, более сдержанные? Каких людей ты избегаешь? Кто твои друзья? Кто твои враги?

Ценности

Назови то, чем ты дорожишь больше всего. Затем назови то, что ты можешь потерять. Это могут быть идеалы — любовь, честь или милосердие, связи с другими — друзьями и семьей, или более приземленные вещи — ценное оружие, реликвия или знак любви. Подумай о том, что ты ценишь больше всего — что делает его важным для тебя? На что ты пойдешь, чтобы защитить его, сохранить или достичь? Что касается того, чем ты дорожишь меньше всего... Почему это неважно для тебя? Как легко ты от него откажешься?

Страх и ненависть

Все чего-то боятся. Чего боишься ты? Причиной страха может быть положение или состояние. Ты можешь бояться одиночества или бессилия. Это может быть и что-то материальное: пауки, змеи, демоны. Почему страх имеет власть над тобой? Как ты обуздываешь свой страх, когда сталкиваешься с ним?

Что ты ненавидишь? Причиной твоего страха может быть предмет ненависти, особенно если страх напоминает о себе постоянно. Подобно страхам, ненависть может распространяться на отвлеченные понятия — тиранию, рабство, несправедливость и страдания. Или это может быть человек или организация. Подумай о причине, по которой ты ненавидишь то, что ненавидишь. Оно задело непосредственно тебя? Ты пострадал от этого? Или ненависть выражает один из твоих идеалов?

Любовь и страсть

Подобно тому, как у каждого есть страхи, у них также есть и страсти. Страсть может быть любой, на твой выбор. Это может быть состояние бытия, отношения, объект или ощущение. Ты можешь желать любви, мира или безопасности. Ты можешь жаждать отношений с другим персонажем. Или ты мог бы искать легендарную реликвию или победы над заклятым врагом.

Кроме того, что ты любишь? Ты можешь любить семью, друзей, любовницу, питомца, важный для тебя предмет или же свой народ. Подумай о причинах своей любви. Она возникла из обязательства или долга, или чего-то более глубокого и загадочного?

Тайны

У тебя есть, по крайней мере, одна тайна. Что такого мог бы знать твой персонаж и только он один? Затем придумай секрет, известный только тебе и, возможно, еще одному или двум. Поделитесь своим секретом с мастером, так как эта информация может быть важна для будущего приключения.

Достижения

Ты совершил что-то выдающееся? Как ты к этому относишься? Поделился ли ты этим с другими или хранишь в себе?

Власть

Стремишься ли ты руководить? Нравится ли тебе принимать решения или ты оставляешь это другим? То, как ты относишься к власти, повлияет на то, как персонаж вписывается в группу.

Обязательства и ответственность

Держишь ли ты обещания? Решаешь проблемы по мере поступления или откладываешь на потом? Чувствуешь ли себя виновными, когда не выполняешь обязательства?

Добро и зло

Разве мир четко разделен на добро и зло? Или есть лишь оттенки серого? К чему ты склоняешься? Ты помогаешь другим, пренебрегаешь собственными нуждами или отдаешь последнюю рубаху? Или сначала заботишься о себе, используя других для улучшения своего положения?

Твое первое приключение

Как только ты закончишь создание персонажа, ты готов отправиться в стартовое приключение. Имеет смысл сыграть в это приключение с группой друзей, один из которых будет мастером. Прохождение стартового приключения имеет много плюсов.

Изучение правил

Стартовое приключение дает тебе возможность узнать, как работает игра, например, как осуществлять бой, социальное взаимодействие и перемещение, не беспокоясь о слишком многих исключениях, появляющихся на более высоких уровнях. По завершении приключения тебе станет понятно, как работают основные правила.

Решения и последствия

Играя, отслеживай, что делает и как ведет себя твой персонаж. Поведение во время первого приключения задаст направление развития дальнейшего развития. Поэтому, если ты много сражаешься, крадешься, применяешь заклинания с формул, которые ты нашел, или делаешь еще что-то, заслуживающее внимания, записывай.

Создание группы

Первое приключение работает прологом к истории происхождения персонажей, играемых тобой и твоими друзьями. Твой персонаж может знать одного или несколько других персонажей, которые войдут в группу, или вы можете быть незнакомы. Несмотря на это, приключение породит конфликты, вызовы и откровения, которые свяжут ваших персонажей на весь остаток игры. Ниже описаны пункты, которые неплохо выполнить во время первого приключения.

Взаимодействие

Изучение командной работы имеет решающее значение для твоей группы, позволяя пережить поджидающие опасности. Ищи способы помочь другим игрокам создать крепкие связи между персонажами. Обрати внимание на создание отношений между ними, несмотря на то, подружишься ли ты с кем-то или вступишь в конфликт. Эти отношения будут важны после формирования группы.

Избегание конфликтов

Начинающие персонажи хрупкие и имеют мало ресурсов. Поскольку один или два удара могут лишить тебя сознания или даже убить, тебе следует быть осторожным в драке и начинать её только в крайнем случае.

Подбор снаряжения

Твое начальное снаряжения вряд ли будет служить тебе долго. Тебе понадобится броня, оружие и припасы получше, если ты намереваешься продолжать. Ты можешь улучшить свое снаряжение работая за деньги, обшаривая трупы и грабя врагов.

Достижение целей

В каждом приключении есть задача, цель или конфликт, двигающие сюжет. Иногда их объявляет мастер, а иногда тебе придется узнавать суть задания в процессе игры. Достижение цели завершает историю, поэтому продолжайте двигаться к ней, когда играете.

Повышение уровня

После завершения своего первого приключения, твоя группа получает уровень. Основная книга правил описывает правила повышения более полно и подробно.

Глава 11: Правила игры

В этой главе рассказывается все, что необходимо знать для игры в *Тень Повелителя Демонов*. Правила включают в себя основы взаимодействия персонажей и существ с миром игры. И персонажи игроков, и существа, с которыми они сталкиваются, могут обладать особыми способностями, которые меняют работу обычных правил. Такие исключения всегда преобладают над общими правилами, описанными в данной главе.

Во время игры используй здравый смысл и знания реального мира в качестве мерила возможного и невозможного. Сверхъестественные явления, магия и другие аномалии могут игнорировать то, что мы считаем законами природы, изменять или совсем отменять их. Но если не брать в расчет чудеса, то персонажи могут то же, что и реальные люди: карабкаться по скалам, разжигать костры, ходить, балансировать на канате, говорить, прислушиваться и т. д. В большинстве случаев правила для этого не понадобятся. Ты говоришь мастеру игры, что персонаж делает, и игра продолжается.

Для простоты правила используют местоимение «ты» для описания действий твоего персонажа в игре.

Принятие решений

Обычные действия выполняются просто. Например, ты говоришь мастеру, что ты проводишь вечер, напиваясь в баре. Если не происходит ничего неожиданного, то все проходит в точности, как заявлено, и история продолжается.

Если ты пытаешься сделать что-нибудь невозможное, то мастер отвечает, что действие не удается и описывает результат приложенных усилий, если он есть. Например, попытка пройти сквозь прочную стену без использования магии или необычных способностей просто проваливается ; мастер говорит тебе, что ты врезаешься в стену и отскакиваешь.

Иногда действие, которое ты описываешь, вынуждает мастера принимать решение о своей возможности. Правила помогают в этом, часто требуя, чтобы исход определялся броском костей.

Время

Во время игры редко когда необходим точный хронометраж. Если ты не спешишь, то не имеет

значения, сколько займет поход по рынок или дорога до пограничного города. Мастер сам устанавливает сроки. Месячное океанское плавание может быть сведено к минутному описанию, а напряженные переговоры проводиться в режиме реального времени.

Однако бывают случаи, когда время важно. Когда огр вылезает из пещеры и нападает, когда ты вступаешь в ловушку и должен бежать от потока воды, извергнутого ей, или когда ты преследуешь маньяка в лабиринте переулков, тогда тебе необходимо знать, когда наступает твоя очередь действовать. В таких случаях мастер может переключаться на **раунды**, отрезки времени по 10 секунд. Подробнее о раундах можно прочитать далее в этой главе, в разделе "Бой".

Броски костей

Как было сказано во введении, в игре используются два типа костей: двадцатигранник и шестигранник (обычный кубик, использующийся во многих играх).

Ты бросаешь двадцатигранник (**d20**), когда предпринимаешь действие, чей исход неясен. Бросок определяет, увенчалась ли попытка успехом или привела к провалу.

Ты бросаешь один или несколько шестигранников (**d6**) в ряде других случаев. Наиболее типичный пример — нанесение урона.

Броски d20

d20 бросается, чтобы определить результат действия при **атаке** или **проверке**. При каждом броске d20 выполни следующие шаги:

• **Брось кость**: запомни выпавшее число.

• **Примени модификаторы**: добавь или вычти любые модификаторы атрибутов или характеристик персонажа полученного числа. Используемые модификаторы определяются правилами или мастером, в зависимости от поставленной задачи.

• **Примени прочие поправки**: добавь или вычти любые другие поправки к броску: бонусы, штрафы, помехи или преимущества.

• **Определи результат**: сравни итог с целевым числом. Если сумма равна или превышает целевое число, то это успех. Если сумма меньше целевого числа, это провал.

Атаки

Ты совершаешь атаку, когда пытаетесь повлиять на другое существо или объект или повредить им. Атакой, к примеру, считается размахивание оружием для нанесения удара по врагу, сотворение заклинания, сокрушающего разум, или использование булавы для уничтожения статуи. Более подробно см. в разделе "**Бой**".

• **Модификатор**: атаки с оружием ближнего боя, например топором или мечом, обычно используют модификатор Силы. Когда ты атакуешь оружием дальнего боя, пистолетом или арбалетом, то к броску обычно добавляется модификатор Ловкости. Особые типы атак могут использовать другие модификаторы атрибутов. Некоторые виды заклинаний требуют, чтобы совершения атаки; описание заклинания подскажет, какой модификатор следует использовать при его сотворении.

• **Целевое число**: целевым числом для атаки обычно является значение Защиты существа для атак оружием или значение атрибута для других видов атак.

• **Успех**: в целом успех наносит урон цели, налагает немощь или заставляет цель двигаться или вести себя определенным образом. Например, если ты атакуешь существо оружием и добиваешься успеха, ты бросаешь урон оружия. Существо получает урон, равный сумме этого броска.

• **Провал**: цель избегает атаки: ты промахиваешься, выстрел уходит в сторону, или заклинание не наносит вреда или не оказывает воздействия на цель.

Пример атаки

Персонаж Стаси, Анис, пускает в медведя стрелу из лука. Она атакует оружием дальнего боя, поэтому она добавляет модификатор Ловкости к атаке. Стася бросает d20 и получает 4. Она добавляет свой модификатор Ловкости (+3) к числу на кубике, получая в общей сложности 7. Защита медведя равна 14, поэтому результатом атаки является провал, а стрела улетает в кусты.

Проверки

Ты совершаешь проверку, когда пытаешься совершить действие с неопределенным исходом, не направленное прямо против другого существа. Иногда действие, которое обычно будет простым, становится более сложным при стрессе или ограничении времени. Примеры проверок включают в себя скалолазание, плавание, взлом замков, прислушивание к слабым звукам, уменьшение урона, который ты мог бы получить, попав под заклинание Огненного Шара, отпрыгивание от сработавшей ловушки или сохранение рассудка перед лицом невыразимого ужаса.

• **Модификатор**: тип модификатора зависит от действия, которое ты пытаешься выполнить. Например, ты совершаешь проверку Силы для выбивания двери, применяя модификатор Силы. Если ты подслушиваешь под дверью, ты совершаешь проверку Восприятия и используешь модификатор Восприятия. Если ты хочешь отпрыгнуть с пути Волшебной Молнии, ты совершаешь проверку Ловкости и используешь модификатор Ловкости.

• **Целевое число**: целевое число для проверок всегда равно 10.

• **Успех**: действие выполняется как задумано.

• **Провал**: действие не выполняется или результат далек от желаемого. Если ты повторишь одно и то же действие при одинаковых обстоятельствах, это автоматически приведет к провалу. Например, если ты попытаешься влезть на гладкую скалу без подготовки и получишь провал, то не сможешь при тех же обстоятельствах подняться на эту скалу. Чтобы подняться наверх, придется каким-то образом изменить обстоятельства. Ты можешь забросить веревку с крюком, найти лестницу, вбить клинья или надеть лапы.

Другой пример: скажем, ты пытаешься вскрыть замок. Если у тебя полно времени и ничто тебя не отвлекает, то в конце концов ты вскроешь его без всяких бросков. Однако, если обстановка не располагает, тебе, возможно, придется пройти проверку. Если ты получаешь провал, то больше не сможешь попытаться вскрыть замок при тех же обстоятельствах, хотя ты можешь повторить попытку, когда проблемы будут устранены.

<u>Пример проверки № 1</u>

Персонаж Джо, Гельмут, пытается выбить запертую дверь. Мастер решает, что Джо должен совершить проверку Силы. Джо бросает d20 и получает 9. Он добавляет свой модификатор Силы (+2) к числу на

кубике, в общей сложности 11, что является успехом, так как Джо нужно 10. Гельмут вышибает дверь.

Пример проверки № 2

Подлый пиромант извергает огонь из кончиков пальцев, поймав персонажа Хизер, Джаспера, в зону поражения. Заклинание наносит урон огнём всему в области действия, но существа могут попытаться пройти проверку Ловкости, чтобы получить только половину урона. Хизер бросает d20 и получает 9. Она добавляет свой модификатор Ловкости (+1) к числу на кубике, получив в общей сложности 10. Так как общая сумма 10 или выше, она получает успех и записывает себе только половину урона.

Бонусы и штрафы

Многие ситуации в игре могут давать **бонус** или **штраф** к броску d20, представляющий собой влияние обстоятельств.

Бонус — положительное число (+), которое ты добавляешь к броску; **штраф** — отрицательное число (-), которое вычитается. У одного броска могут быть бонусы и штрафы из разных источников. Они складываются между собой, поэтому тебе нужно подвести итог и применить его к результату броска.

Помехи и преимущества

Обстоятельства могут сделать броски d20 проще или труднее. Положительные обстоятельства дают одно или несколько **преимуществ**, в то время как отрицательные обстоятельства налагают одну или несколько **помех**.

Преимущества

Преимущества улучшают ваши броски d20. К данному броску могут быть применены одно или несколько преимуществ. За каждое преимущество ты бросаешь d6, а затем прибавляешь наибольшее выпавшее число к броску d20. Например, если ты совершаешь бросок d20 с 3 преимуществами, ты будешь бросать 3d6. Предположим, что выпало 1, 4 и 6. 6 — это наибольшее число, поэтому к броску d20 прибавляется 6.

Помехи

Помехи препятствуют вашим броскам d20. К данному броску могут быть применены одна или несколько помех. За каждую помеху ты бросаешь d6, а затем вычитаешь наибольшее выпавшее число из броска d20. Например, если ты совершаешь бросок d20 с 4 помехами, ты будешь бросать 4d6. Предположим, что выпало 1, 3, 5 и 5. Поскольку 5 — наибольшее число, то из броска d20 вычитается 5.

Объединение помех и преимуществ

Помехи и преимущества отменяют друг друга один к одному. Если к одному броску d20 применяются 2 преимущества и 1 помеха, ты совершаешь бросок с 1 преимуществом (1 помеха отменяет 1 преимущество). Аналогично, если к броску применяются 2 преимущества и 4 помехи, ты в итоге совершаешь бросок с 2 помехами (2 преимущества отменяют 2 помехи).

Атрибуты

Атрибуты описывают основные возможности существа в игре. У большинства существ есть четыре атрибута: **Сила**, **Ловкость**, **Интеллект** и **Воля**. Каждый атрибут включает два числа: **значение** и **модификатор**. Вместе эти числа отражают влияние врожденных способностей и их развития на попытки что-либо совершить.

• **Значение**: значение атрибута варьируется от 1 до 20. Персонажи игроков обычно имеют начальные значения атрибутов от 8 до 13.

• **Модификатор**: модификатор атрибута равен (значение-10). Применяется к броскам d20 с использованием этого атрибута.

Использование атрибутов

Вот несколько советов о том, как обычно используются атрибуты персонажа. Каждый атрибут связан с одной или несколькими **характеристиками**, описанными ниже.

Связь атрибутов и характеристик

Атрибут	Характеристика
Сила	Здоровье
Ловкость	Защита
Интеллект	Восприятие
Воля	Безумие

Сила

Сила описывает мускулы, телосложение, физическую силу и выносливость.

• **Значение**: значение Силы является целевым числом для любой атаки, наносящей урон непосредственно телу.

• **Здоровье**: мера способности противостоять урону. Начальное здоровье равно значению Силы и может быть изменено наследием (см. **Главу 1**). Если значение Силы увеличивается, Здоровье увеличивается соответственно.

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Силой, когда атакуешь оружием ближнего боя или используешь грубую силу, чтобы толкнуть, схватить или сбить с ног другое существо.

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Силы, при попытках физической активности, в их числе: скалолазание, бег на дальние дистанции, плавание. Ты также совершаешь проверку Силы, чтобы противостоять воздействию яда, болезней и подобных вредных веществ или ситуаций.

• **Подъем веса**: значение Силы определяет, сколько веса ты обычно можешь поднять, как показано в **таблице грузоподъемности**. В столбце «Норма» указывается, сколько ты можешь уверенно поднять над головой, не выполняя проверку. В столбце «Успех» указан максимальный вес, который ты можешь поднять, получив успех в проверке Силы.

• **Размер**: Большие существа могут поднимать больше веса, в то время как мелкие существа не могут поднимать столько же. Умножьте грузоподъемность существа на его размер (см. **Характеристики**), чтобы определить, сколько оно может поднять. Например, существо размера 2 с Силой 10 может уверенно поднять 90 кг или 180 кг с успехом в проверке Силы.

• **Перетаскивание и сдвигание**: существо может перетащить примерно в 5 раз больше веса, чем обычно поднимает. Используя действие (см. «**Бой**»), существо может перетащить или сдвинуть подходящий объект на расстояние до 2 метров по достаточно ровной поверхности, на 1 метр вверх по наклонной поверхности или на 3 метра вниз по наклонной поверхности.

Ловкость

Ловкость описывает быстроту, способность держать равновесие и скорость реакции.

• **Значение**: значение Ловкости является целевым числом для любой атаки, которой достаточно касания, или для ловушки.

• **Защита**: значение Защиты является целевым числом для атаки с использованием оружия. Оно равно значению Ловкости, если не использовать броню или щит.

Грузоподъемность

Сила	Норма	Успех
1	0,5 кг	1 кг
2	1 кг	2 кг
3	2 кг	4 кг
4	4 кг	9 кг
5	9 кг	18 кг
6	13 кг	27 кг
7	18 кг	36 кг
8	22 кг	45 кг
9	34 кг	68 кг
10	45 кг	90 кг
11	68 кг	135 кг
12	90 кг	180 кг
13	115 кг	230 кг
14	160 кг	315 кг
15	225 кг	450 кг
16	450 кг	900 кг
17	900 кг	1800 кг
18	1800 кг	3600 кг
19	3600 кг	7200 кг
20	7200 кг	14500 кг

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Ловкостью, когда атакуешь оружием дальнего боя или оружием ближнего боя, обладающим свойством точное (см. Бой).

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Ловкости, когда пытаешься совершать физические действия, связанные с быстротой и ловкостью, в их числе: прыжки в длину, прыжки в высоту, освобождение от пут или протискивание сквозь узкие проемы. Ты также совершаешь проверку Ловкости, чтобы уменьшить урон от попадания под взрыв или при избегании внезапной опасности, вроде растяжки.

Интеллект

Интеллект описывает хитрость, смекалку, память и образование.

• **Значение**: значение Интеллекта является целевым числом для любой атаки, которая обманывала бы или путала разум, мысли и чувства.

• **Восприятие**: ты используешь Восприятие, чтобы замечать и взаимодействовать с вашим окружением. Базовое значение Восприятия обычно равно значению Интеллекта, но может быть изменено наследием.

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Интеллектом, когда творишь определенные заклинания или пытаешься обмануть другое существа.

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Интеллекта, когда пытаешься вспомнить позабытую информацию, использовать логику для решения проблемы или пытаешься выполнять любые другие действия, требующие знаний или образования. Ты также совершаешь проверку Интеллекта, чтобы противостоять эффектам, которые ослабляют или повреждают разум, обманывают чувства, приводят в замешательство или сбивают с толку.

Воля

Воля описывает мужество, дисциплинированность и самосознание.

• **Значение**: значение Воли является целевым числом для любой атаки, которая заставляет действовать против воли, например, становиться очарованным, принужденным или испуганным.

• **Безумие**: Ужасные или неестественные переживания могут повергнуть персонажей в безумие. Значение Воли является максимальным количеством Безумия, которое ты можешь получить, прежде чем сойти с ума.

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Волей, когда творишь определенные заклинания или пытаешься убедить или запугать другое существо.

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Воли, когда используешь решимость, чтобы преодолеть вызов. Ты также совершаешь проверку Воли, чтобы противостоять эффектам, которые предписывают или ограничивают действия или чтобы избежать получения Безумия.

Характеристики

У существ также есть характеристики, которые описывают прочие черты. Некоторые характеристики (Здоровье, Защита, Восприятие и Безумие) связаны с атрибутами.

Здоровье

Здоровье описывает максимум урона, который может выдержать существо или объект. Он представляет собой комбинацию прочности, выносливости, удачи и способности превратить смертельное ранение в легкое.

Твое начальное Здоровье равно значению Силы, хотя наследие может внести поправки; если значение Силы изменяется, Здоровье изменяется соответственно. Мощные существа могут иметь очень высокое Здоровье.

Для большинства существ и объектов Здоровье является постоянным. Магия и другие особые ситуации могут давать бонусы или штрафы к Здоровью, отражая улучшенную или ослабленную живучесть и прочность. Обычно такие бонусы или штрафы являются временными.

Повышение уровня постоянно увеличивает твое Здоровье. Если Здоровье существа уменьшается до нуля, по любой причине, оно умирает.

Ранение

Ты ранен, пока нанесенный тебе урон равен или превышает половину Здоровья. Ранение обычно не изменяет твои возможности, хотя некоторые эффекты, таланты и черты могут взаимодействовать с этим состоянием.

Исцеление

Все существа могут восстанавливаться после урона, при наличии достаточного времени. Исцеление существа отражает, сколько урона он излечивает после завершения отдыха или при применении лечебного эффекта. **Исцеление** существа равно четверти его Здоровья (минимум 1). Если Здоровье существа увеличивается, Исцеление также увеличивается.

Защита

Защита представляет собой защиту существа или объекта против оружия.

• **Значение**: если в описании наследия не указано иное, то без брони Защита равна значению Ловкости. Ношение брони и использование щита увеличивают или заменяют это число.

Объекты обычно имеют защиту 5.

Максимальная Защита

Защита не может быть выше 25, даже если сумма оружия, доспехов и других эффектов превысит это число.

Восприятие

Восприятие работает подобно атрибутам. У него есть как значение, так и модификатор. Высокое Восприятие указывает на острые чувства, в то время как меньшее число указывает на то, что у существа плохое зрение или слух, или его чувства иным образом ограничены.

• **Значение**: базовое значение Восприятия равно значению Интеллекта. Наследие может увеличить это число. Другие существа также могут иметь увеличенное Восприятие, в зависимости от их природы. Значение Восприятия не может превышать 25.

• **Атаки и проверки**: проверка Восприятия совершается при попытке прислушаться, разглядеть детали или распознать иллюзию.

Безумие

Персонажи рискуют сойти с ума, когда они сталкиваются со странным, тревожным или ужасным. Влияние темной магии, столкновение с ужасающими демонами, вырвавшимися из Бездны, и наблюдение внезапного жестокого насилия может угнетать или даже разрушить рассудок. Безумие является мерой этого угнетения.

Общее Безумие

Большинство персонажей начинают со значением Безумия 0. Ты не можешь получить Безумия больше значения Воли.

Получение Безумия

В некоторых ситуациях ты получаешь Безумие, как указано в правилах или по усмотрению мастера.

Всякий раз, когда ты получаешь Безумие, ты *испуган* на количество раундов, равное новому значению Безумия. Если ты уже *испуган*, ты вместо этого впадаешь в *оцепенение* на то же время.

Когда значение Безумия достигает значения Воли, ты сходишь с ума.

Помешательство

Когда ты сойдешь с ума, удали *испуг*, полученный от Безумия, и брось d20 по таблице **помешательства**, чтобы определить, что с тобой происходит. Большинство форм помешательства являются временными. Как только помешательство закончится, уменьши общее количество Безумия на 1d6 + модификатор Воли (минимум 1).

Помешательство

d20	Помешательство
1	**Смерть.** Твое сердце останавливается. Мгновенная смерть.
2	**Кататония.** Ты падаешь *навзничь* и становишься *беззащитным*. В конце каждого часа брось d6. Результат 4+ прекращает помешательство.
3	**Самоповреждение.** Ты должен использовать действие в следующем ходу для вырывания собственных глаз, если только тебя от этого не удерживают. Ты становишься *слепым* до восстановления глаз посредством магии. Помешательство прекращается в конце следующей минуты.
4-5	**Ступор.** Ты оцепенел. В конце каждой минуты брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
6-7	**Недомогание.** Ты ощущаешь лютое недомогание, неудержимо блюя и испражняясь до прекращения помешательства. Пока тебе неможется, ты *ошеломлен*. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
8-9	**Галлюцинации.** Ты считаешь, что заражен паразитами. До прекращения помешательства ты должен использовать действия, чтобы вырезать или выдирать их, если только тебя от этого не удерживают. Каждый раз при этом ты получаешь 1 урона. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство
10-11	**Насилие.** Ненависть переполняет тебя. До прекращения помешательства ты должен совершать быстрые ходы в каждом раунде и использовать действия для атаки ближайшего существа, независимо от того, союзник это или враг. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
12-13	**Паника.** Ты *испуган* до прекращения помешательства. Будучи *испуган* подобным образом, ты должен использовать действия для отдаления от источника помешательства. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
14-15	**Смятение.** Ты *ошеломлен* до прекращения помешательства. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
16-17	**Ярость.** Пока помешательство не прекратится, ты совершаешь атаки оружием с 1 преимуществом, а твои атаки оружием ближнего боя наносят 1d6 урона дополнительно. В конце каждого раунда брось d6. Результат 4+ прекращает помешательство.
18-19	**Решительность.** Ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом до конца следующего раунда, после чего помешательство прекращается.
20	**Откровение.** Уменьши значение Безумия на 1d6. Отныне ты проходишь проверки на противостояние получению Безумия с 1 преимуществом.

Причуды

Ты можешь понизить Безумие, набрав причуды. Причуда — это компульсивное поведение, фобия или другое состояние, которое постоянно влияет на твоего персонажа. Ты можешь взять причуду в любое время, хотя, как только ты это сделаешь, ты не сможешь получить еще одну причуду до завершения отдыха. Мастер выбирает причуду, которая согласуется с самым последним источником твоего безумия, и затем ты уменьшаешь значение Безумия на 1d6 + модификатор Воли (минимум 1).

Скверна

Зло пятнает души смертных, и только дьяволы, обитающие в Адских глубинах, могут очистить их. Эти искаженные феи питаются тьмой, которая обременяет бессмертную суть. Большинство людей считают, что злые действия имеют духовные последствия, хотя многим все равно.

Значение Скверны отражает зло, совершенное персонажами. Чем испорченнее персонаж, тем больше зла гнездится в его душе, пока она не отправится в Ад.

Начальная Скверна

Большинство персонажей начинает со значением Скверны, равным нулю.

Получение Скверны

Значение Скверны может увеличиться во время игры, как правило, в результате совершения великого зла, на усмотрение мастера или согласно правилам. Примеры включают:

- Убийство.
- Причинение вреда невинным — распространением болезни, отравлением колодцев или безответственным применением магии.
- Кража в личных целях.
- Изучение заклинаний из темных традиций, таких как Запретная или Некромантия.
- Использование определенных реликвий.

По мере того, как значение Скверны растет, ты испытываешь все более неприятные последствия.

Кроме того, всякий раз, когда ты получаешь Скверну, бросьте d20. Если результат броска меньше нового значения Скверны, брось d20 по таблице **Меток Тьмы**. Если выпадет уже имеющаяся Метка Тьмы, получи 2d6 Безумия вместо нее.

Искупление

От Скверны, однажды полученной, тяжело избавится без тесного взаимодействия с питающимися ею дьяволами. Могучая магия может очистить слегка запятнанную душу, хотя такая магия встречается редко и трудна. Кающиеся смертные могут искупить часть или даже всю свою Скверну, посвятив свою жизнь добрым делам, исправлению прошлых проступков, самоотверженности и милосердию, добродетели и состраданию к другим.

Эффекты Скверны

Значение Скверны	Эффект
0-3	Нет эффекта.
4-6	Ты совершаешь социальные атаки с 1 помехой. Кроме того, животные вокруг становятся враждебными, а дети плачут.
7-8	Ты получаешь штраф —1 на Броски Судьбы (см. Урон). Кроме того, проявляются физические признаки Скверны, такие как незаживающая язва, странные отметины на коже, потеря ногтей и прочие внешние изменения.
9+	Ты умираешь, становясь беспомощным, и не можешь быть оживлен — твоя душа теперь в Аду.

Метки Тьмы

d20	Метка Тьмы
1	У тебя больше нет отражения.
2	Тебя терзает дребезжащий кашель, а иногда ты отхаркиваешь окровавленных личинок.
3	Твоя тень выглядит огромной и чудовищной, и не всегда повторяет твои движения.
4	Ты можешь питаться лишь сгнившей, испортившейся пищей; прочее ты извергаешь в течение нескольких минут.
5	Святые символы обжигают тебя, нанося 1 урона за раунд прикосновения.
6	Искаженные имена богов Старой Веры оплетают твою левую руку, прорастая из-под кожи.
7	Из твоего лба вырастает пара рогов.
8	Твои ладони прорастают рыдающими красными глазами.
9	Едва различимый стон сопровождает твои слова, будто заблудшая душа корчится в агонии.
10	Ты плачешь кровью.
11	У тебя открывается отвратительная язва на боку, источающая вонючую черную грязь, когда ты злишься. Она не заживает.
12	На руках и ногах у тебя отрастает по шестому пальцу.
13	Твой нос отгнивает, оставляя после себя провал, истекающий кровавой слизью.
14	Твои глаза становятся колодцами тьмы; в темноте они горят злым красным светом.
15	Животные всегда враждебны тебе и нападают, когда ты оказываешься в 6 метрах от них.
16	Твои репродуктивные органы сморщиваются и отваливаются (или исторгаются из тела).
17	Ты отращиваешь второй ряд зубов во рту и еще один ряд зубов в неожиданном месте.
18	В центре лба появляется серебряная пентаграмма.
19	Твоя кожа вспучивается и становится лихорадочной на ощупь. Вспотев, ты издаешь мерзкий, сладковато-мускусный запах.
20	Раз в неделю ребенок в пределах километра от тебя заболевает и умирает.

Мощь

Мощь — способность существа использовать и направлять магическую силу. Значение Мощи определяет наивысший доступный для изучения ранг заклинания и частоту применения известных. Магия описана более подробно в основной книге правил.

Мощь большинства существ имеет значение 0. Персонажи игроков могут увеличить Мощь в зависимости от выбранных путей.

Размер

Размер — показатель, примерно описывающий, насколько велико существо относительно человека среднего размера. Человек обычно является размером 1. Существо размером 1/2 вдвое меньше обычного человека, а существо размера 2 в два раза больше обычного человека.

Пространство

Место, занимаемое существом, важно в боевых и особых ситуациях (например, при протискивании сквозь узкий лаз). Предполагается, что существо занимает на плоскости квадрат со стороной, равной его размеру в метрах. Таким образом, существо размером 1 занимает площадь в 1 метр, а существо размером 3 занимает 3-метровый квадрат. (Не буквально заполняет всю площадь, но оно перемещается и иным образом контролирует эту область.)

Размер существа не учитывает его высоту, которая варьируется от особи к особи.

Досягаемость

Более крупные существа могут дотянуться дальше мелких, что позволяет им атаковать или взаимодействовать с окружением на большем расстоянии. Досягаемость существа равно его размеру, округленному вверх до ближайшего целого числа. Например, существо размером 1 или менее может совершить рукопашную атаку или открыть дверь в пределах 1 метра, в то время как существо размером 2 может сделать это на расстоянии 2 метров от него.

Скорость

Скорость — это число, которое сообщает тебе, как быстро движется существо. В бою существо может двигаться за ход на количество метров, равное значению Скорости. Вне боя существа могут путешествовать на большие расстояния за определенное время.

Дальность путешествия

Иногда тебе может понадобиться знать, как далеко может перемещаться существо за определенный период времени. Таблица **темпа передвижения** показывает, как далеко перемещается существо в зависимости от темпа (осторожно, шагом, трусцой или бегом). Таблица предполагает скорость 10, что характерно для людей и подобных им существ.

Быстрые и медленные существа

За каждую единицу Скорости свыше 10, увеличь дальность перемещения на 10 процентов. Например, базовая Скорость орка равна 12, поэтому орк может пройти 72 метра за 1 минуту.

За каждую единицу Скорости ниже 10 уменьши дальность перемещения на 10 процентов. Например, цверг имеет базовую скорость 8, поэтому цверг может пробежать 96 метров за 1 минуту.

- **Осторожно**: в этом темпе ты перемещаешься медленно и внимательно. Двигаясь в таком темпе, ты совершаешь проверки Восприятия с 1 преимуществом.
- **Шаг**: ты перемещаешься стабильно. Обычно ты можешь без проблем идти в течение 8 часов. Ходьба дольше 8 часов считается марш-броском.
- **Трусца**: ты перемещаешься довольно быстро. Каждый час трусцы считается 2 часами ходьбы. Двигаясь в таком темпе, ты совершаешь проверки Восприятия с 1 помехой.
- **Бег**: ты бежишь на пределе сил. Каждый час бега считается 4 часами ходьбы. Двигаясь в таком темпе, ты совершаешь проверки Восприятия с 2 помехами. Обычно невозможно бежать 8 часов подряд без отдыха.
- **Марш-бросок**: если ты перемещаешься более 8 часов шагом или эквивалентное количество времени в другом темпе без перерыва хотя бы на 1 час, ты рискуешь заработать истощение. В конце каждого дополнительного часа перемещения (независимо от темпа) соверши проверку Силы. Проверка выполняется с 1 помехой, если ты перемещаешься трусцой, и с 2 помехами, если ты бежишь. При провале ты получаешь 1d6 урона и усталость, длящуюся до конца отдыха. См. «**Исцеление урона**» для получения дополнительной информации об отдыхе.

Темп движения

Время	--------- Темп ---------			
	Осторожно	Шаг	Трусца	Бег
Минута	30 м	80 м	110 м	240 м
Час	1,5 км	5 км	6 км	12 км
День	13 км	40 км	50 км	-

Пересеченная местность

Некоторые типы поверхности затрудняют перемещение. Щебень, обломки, крутые склоны, лестницы, подлесок и тому подобное могут замедлять движение и считаются пересеченной местностью. Существо перемещается по области пересеченной местности с половиной обычной скорости. Перемещение через 4 метра пересеченной местности аналогично перемещению через 8 метров нормальной.

Если область содержит несколько видов пересеченной местности, их эффекты складываются. Например, перемещение через густой подлесок на крутом склоне уполовинит твою скорость передвижения дважды: переход в 2 метра через него будет эквивалентен перемещению на 8 метров нормальной местности.

Ты всегда можешь перемещаться минимум на 1 метр, независимо от местности, при условии, что твоя Скорость не менее 1.

Узкие пространства

Существо может свободно перемещаться через любое отверстие, достаточно широкое, чтобы вместить его Размер или больше.

Существо может двигаться с половиной нормальной скорости через отверстие шириной в половину своего пространства, но не меньшее.

Например, существо Размером 1 может протискиваться через туннель шириной в полметра, но не через 30-сантиметровый. Если узкое пространство включает пересеченную местность, то эффекты складываются, как описано в разделе «**Пересеченная местность**».

Мастер может объявить пространство слишком маленьким для перемещения, невзирая на его ширину, в зависимости от высоты существа.

Вынужденное перемещение

Существа могут быть перемещены, добровольно или нет, действиями других существ или эффектами. Источник движения указывает расстояние и направление перемещения, и существо немедленно движется в соответствии с указаниями. Пересеченная местность по-прежнему влияет на это движение; если существо толкает тебя на 2 метра по гальке, ты перемещаешься только 1 метр.

Перемещение в опасную область

Если перемещение помещает существо в опасную область, например, за край скалы или в стену пламени, существо проходит проверку Ловкости. При успехе существо останавливается перед тем, как оно достигнет в опасной области — например, на краю скалы — и затем действие перемещающего эффекта прекращается.

> **Эффекты движения**
> Когда эффект, например, от черты или заклинания, говорит о перемещении, по умолчанию путь, если в описании не указано иначе, пролегает по земле.

Движение сквозь существ

Существо не может двигаться через пространство, занятое другим существом (другом или врагом), не ужимаясь, если только другое существо не очень маленькое или очень большое. Любое существо может свободно перемещаться по пространству существа Размера 1/4 или существа, Размер которого на 2 или больше превышает его собственный. Например, существо Размером 1 может перемещаться по пространству, занятому существом Размера 1/4, или существом Размера 3 или более.

Существа также могут свободно перемещаться по пространствам существ, упавших навзничь.

Особые виды перемещения

Обычно существо идет, бежит или скользит по земле. Существа могут также использовать некоторые или все особые виды перемещения, описанные в параграфе «**Движение**» раздела «**Бой**» данной главы.

При принятии решения о возможности определенного вида перемещения следует полагаться в первую очередь на здравый смысл. Слоны и лошади довольно плохо лазают, а слизни, как правило, плохие прыгуны. Основываясь на природе и анатомии существа, мастер может объявить, что определенные виды движения невозможны для конкретного существа.

Падение

Когда ты падаешь с высоты более 5 метров, ты получаешь урон от падения. Используй таблицу урона от падения, чтобы определить количество нанесенного урона, исходя из типа поверхности, на которую ты приземляешься.

Урон от падения

Высота (м)	-Тип поверхности-	
	Твердь	Жидкость
4-	-	-
5-9	2d6	1d6
10-14	4d6	2d6
15-19	6d6	3d6
20-24	8d6	4d6
25-29	10d6	5d6
30-34	12d6	6d6
35-39	14d6	7d6
40-44	16d6	8d6
45-49	18d6	9d6
50+	20d6	10d6

Приземление ничком

Если ты получаешь урон от падения, то ты падаешь *навзничь*.

Падение на другие существа и объекты

Если ты падаешь на другое существо или объект, отличный от земли, и ты, и существо или объект, на который ты упал, получаете половину урона от падения.

Урон

Любой тип вредоносных эффектов может нанести урон существам и объектам. Оружие кромсает беззащитную плоть, жуткая ловушка или неприятное заклинание распыляют кислоту. Невыносимые условия окружающей среды, падение и другие непредвиденные ситуации также могут нанести урон.

Урон — это число, которое описывает травмы и истощение. Сумма нанесенного урона может быть простым числом, суммой одного или нескольких d6 или суммой одного или нескольких d6 плюс число.

Тип урона

Урон может быть разных типов. Оружие, пламя, созданное заклинанием *Огненного Шара*, и яд от укуса змеи наносят урон. Некоторые существа обладают невосприимчивостью, сопротивляемостью или уязвимостью к определенным типам урона, либо не получая урона, либо получая половину или двойной. Как правило, тип урона становится ясным из названия эффекта или заклинания — *Удар Молнии* — урон явно электрический. Если тип урона неясен из названия заклинания, то мастер определяет его на основании описания эффекта.

Получение урона

Когда существу или объекту наносится урон, *прибавь* результат к **общей сумме** нанесенного урона.
[Примечание переводчика: урон не вычитается из Здоровья, а записывается отдельным показателем.]

Когда существо или объект получает половину урона, раздели результат на 2 и округли до ближайшего целого числа. Урон уменьшается только раз, независимо от того, сколько раз это предписывается.

Нанесение урона

Ты наносишь урон один раз за атаку. Если одна атака или эффект наносит урон нескольким целям, выпавший результат применяется в каждом случае.

Дополнительный урон

Во многих ситуациях атака может нанести дополнительный урон. Любой дополнительный урон применяется только в том случае, если атака наносит урон сама по себе. Дополнительный урон, происходящий из различных источников, складывается.

Последствия урона

Существо или объект не имеют никаких последствий от получения урона до тех пор, пока общая сумма урона не будет равна Здоровью. Если сумма полученного урона сравняется со Здоровьем, существо становится ***беспомощным*** (см. далее). Если общий урон объекту сравняется с его Здоровьем, то он уничтожается.

Сумма урона не может превысить Здоровье существа или объекта; любой избыточный урон игнорируется.

Мгновенная смерть

Существо умирает на месте, если получает урон, равный своему Здоровью, из одного источника, к примеру — атаки или падения.

Беспомощность

Существо становится *беспомощным*, когда сумма полученного урона сравнивается со значением Здоровья. Став *беспомощным*, существо падает *навзничь*. Существо остается *беспомощным* до тех пор, пока сумма полученного урона равняется значению Здоровья. Если существо получает какой-либо урон в то время, когда оно *беспомощно*, оно умирает. Существа, отличные от персонажей игроков, становясь *беспомощными*, либо умирают, либо падают *без сознания* на 1d3 часа, на усмотрение мастера. Игровые персонажи, однако, становятся ***бессильными*** и совершают **Броски Судьбы**, чтобы определить, что с ними происходит.

Бессилие

Бессильные персонажи ***беззащитны***.

Бросок Судьбы

В конце каждого раунда *бессилия* брось d6. При 1 ты оказываешься ***при смерти***. При 6 ты исцеляешь 1 урона и ***ослаблен*** на 1 минуту. Любой другой результат ни на что не влияет. Если после 3 последовательных раундов ты все еще *бессилен*, ты *теряешь сознание* на 1d3 часов и прекращаешь совершать броски судьбы. По истечении этого времени ты исцеляешь 1 урона и *ослаблен* на 1 минуту.

При смерти

Персонажи, находящиеся при смерти, ***бессознательны***.

Бросок Судьбы

В конце каждого раунда, в котором ты находишься *при смерти*, брось d6. При 1 ты умираешь. При 6 ты становишься *бессильным*. Любой другой результат ни на что не влияет.

Исцеление урона

Существа исцеляют урон во время отдыха, посредством снаряжения, определенных талантов и целительной магии. Когда существо исцеляет урон, оно уменьшает сумму урона на сумму исцеления.

Отдых

Ты можешь отдохнуть не чаще раза в сутки. Отдых — это период бездействия, который длится около 8 часов. В это время ты можешь спать, медитировать, читать, есть и пить, или выполнять другие, не требующие особых усилий задачи. Когда ты заканчиваешь отдых, ты исцеляешь урон, равный значению Исцеления. Ты можешь продлить период отдыха до 24 часов. По истечении этого времени ты исцеляешь урон, равный удвоенному значению Исцеления.

Если что-то прерывает отдых более чем на 1 минуту, время, потраченное на него, будет потрачено впустую, и ты должен начинать все с начала, чтобы получить от отдыха хоть какую-то пользу.

Смерть

Когда существо умирает, оно становится объектом. Мертвые существа не могут быть возвращены к жизни исцелением урона.

Перерождение

Время, необходимое для возвращения смертной души в мир, зависит от нескольких факторов. Сильная личность, долгая жизнь и мощная воля могут заставить душу задержаться в Преисподней на многие годы или даже десятилетия. Осквернённым душам требуется еще больше времени, чтобы вернуться из Ада, так как дьяволы не спешат отпускать тех, кто попал им в лапы. Где бы душа ни пребывала, в посмертии она постепенно утрачивает остатки прежней сущности. Воспоминания и личность тают, пока душа не сводится к своей простейшей форме, чистому листу, на котором будет написана новая жизнь.

Хотя у большинства смертных и не остается воспоминаний о прошлых жизнях, душе может сохранить несколько переживаний: воспоминаний, отношений и особо сильных чувств. Смертные могут испытывать проблески воспоминаний о предыдущих жизнях, когда сталкиваются с похожими обстоятельствами — запах духов, вид ужасающего монстра или место, где они умерли. Мастер решает, насколько воспоминания полны, а ты решаешь, как эти воспоминания влияют на персонажа.

Когда смертные существа умирают, их души отрываются от тел, немного скитаются, а затем уходят в заслуженное посмертие. Большинство погружается в Преисподнюю, где пребывают, пока их память и личность не расточатся. Души, запятнанные скверной, низвергаются в Ад.

У бессмертных существ нет душ. Их суть связана с их телами, так что, когда они умирают, их суть дремлет в их гниющей плоти. Если тело возвращается к жизни, суть также восстанавливается.

Возвращение из мертвых

Могучая магия позволяет мертвым жить вновь. Когда мертвое существо возвращается к жизни в своем первоначальном теле, оно сохраняет все значения атрибутов и характеристик — кроме урона, как отмечено в описании эффекта, который возвращает существо к жизни, — которые имело на момент смерти. Оно также получает 1d6 Безумия. Если это приводит к помешательству, то существо остается в коме до новой смерти. Пока существо в коме, оно *бессознательно*.

Создание нового персонажа

Если ты умрешь, и не будешь возвращен к жизни, твой следующий персонаж начнет с *целебным зельем* в качестве компенсации за жестокий поворот судьбы, прервавший путь предыдущего персонажа.

Немощи

Немощи описывают различные вредные эффекты, которые изменяют или ограничивают обычные возможности существа. Эффект, налагающий немощь, описывает, как долго она длится и что сделать, чтобы удалить её. Если этого не указано, то немощь является постоянной.

Беззащитность

Беззащитное существо не может защищать себя. Его Защита равна 5, оно не может использовать действия, а проверки атрибутов автоматически проваливаются. Тем не менее, существо все еще может воспринимать окружающее и может проходить проверки Восприятия как обычно.

Бессознательность

Бессознательное существо не может действовать, перемещаться или воспринимать окружающее. Защита существа снижается до 5. Оно не может использовать действия, не может перемещаться и автоматически проваливает любые проверки.

Болезнь

Больное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Глухота

Оглушенное существо не слышит. Проверки Восприятия, основанные на слухе, автоматически проваливаются.

Замедление

Замедленное существо может действовать только в медленный ход (см. «Бой»), его Скорость уменьшена вдвое, и оно не получает пользы от увеличения Скорости.

Захват

Эффект от немощи зависит от размера существа. Если размер захваченного существа равен или меньше, чем размер существа, захватившего его, захваченное существо не может отойти от существа, которое схватило его, пока оно не удалит немощь.

Если размер захваченного существа больше, чем размер существа, захватившего его, всякий раз, когда захваченное существо перемещается, существо, захватившее его, может либо переместиться вместе с ним (цепляясь за тело захваченного существа), либо прекратить захват. (См. «**Захват**» для получения дополнительной информации об осуществлении захвата, и «**Побег**» — об освобождении от захвата).

Изумление

Изумленное существо не может использовать действия, не может перемещаться и автоматически проваливает любые проверки.

Испуг

Испуганное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой или с 3 помехами, пока может видеть источник немощи.

Навзничь

Упавшее существо лежит на земле. Другие существа могут перемещаться сквозь его пространство. Упавшее существо может ползти, воспринимать окружающее или может использовать движение, чтобы встать. Упавшее существо проходит проверки Силы и Ловкости с 1 помехой. Существа, дотягивающиеся до упавшего, совершают все атаки против него с 1 преимуществом, в то время как существа, которые не могут дотянуться до него, совершают атаки против его Защиты с 1 помехой.

Неподвижность

У обездвиженного существа Скорость снижается до 0 и оно не получает пользы от бонусов к Скорости. Другие существа совершают все атаки против обездвиженного существа с 1 преимуществом.

Ослабление

Ослабленное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Отравление

Отравленное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Оцепенение

Оцепеневшее существо не может перемещаться или использовать действия. Существо автоматически проваливает любые проверки. Другие существа совершают все атаки против оцепеневшего существа с 1 преимуществом.

Очарование

Очарованное существо считает источник немощи надежным союзником и другом. Очарованное существо не может выбрать источник немощи целью атаки.

Ошеломление

Ошеломленное существо не может использовать действия.

Принуждение

Принужденное существо не может использовать действия или перемещаться. Вместо этого во время каждого быстрого хода (см. «Бой») существо, наложившее немощь, может заставить принужденное существо перемещаться вплоть до значения Скорости или использовать действие. Существо, наложившее немощь, принимает все решения за принужденное существо.

Слепота

Ослепленное существо не может видеть. Он рассматривает свое окружение как полностью застланное (см. Видимость). Другие существа совершают атаки против Защиты или Ловкости ослепленного существа с 1 преимуществом. Проверки Восприятия, основанные на зрении, автоматически проваливаются. Наконец, Скорость ослепленных существ становится равной 2, если только обычная Скорость не ниже.

Сон

Спящее существо падает навзничь и бессознательно. Другое существо, которое может до него дотянуться, может использовать действие, чтобы разбудить его. Если не указано иное, получение урона прекращает немощь.

Усталость

Уставшее существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Множественные немощи

Если ты получаешь уже имеющуюся немощь, она не производит никакого дополнительного эффекта, но ты должен удалить каждый экземпляр немощи, чтобы прекратить её. Например, если ты получил отравление от укуса ядовитой змеи, а затем отравление от укуса ядовитого паука, ты остаешься отравленным до тех пор, пока не удалишь оба отравления.

Окружающая среда

Игра проходит в воображаемой среде, наполненной существами, препятствиями и опасностями, видимыми и невидимыми.

Объекты

Объектами являются неодушевленные вещи, такие как двери, шторы, статуи, лестницы и даже мертвые персонажи. Объекты могут быть повреждены и уничтожены.

Атрибуты

Сила и Ловкость объектов равняются 0. У них нет Интеллекта и Воли, и они, таким образом, игнорируют атаки против этих атрибутов и эффекты, которые позволяют проверки этих атрибутов. Объекты невосприимчивы к немощам.

• **Восприятие**: объекты обычно не имеют Восприятия.

Разумные объекты

Разумные объекты, такие как конструкты, являются существами и действуют по правилам существ. Такие объекты могут иметь значения Интеллекта и Воли, Восприятие и прочие возможности.

• **Защита**: объекты обычно имеют Защиту 5.

• **Размер**: объекты имеют Размер, так же, как и существа.

• **Скорость**: объекты, неспособные двигаться своими силами, имеют Скорость 0.

Здоровье и повреждение

Здоровье объекта зависит от его Размера и состава, а его базовое Здоровье в 10 раз больше его Размера (Размер x 10). Объекты, сделанные из хрупких материалов, имеют половину базового Здоровья (Размер x 5), а предметы, сделанные из камня или металла, умножают свое базовое здоровье на 2 или более (Размер x 20).

Объекты получают урон так же, как и существа. Повреждения проявляется в объекте трещинами, подпалинами и тому подобным. Когда сумма урона сравняется со Здоровьем, объект уничтожается или оказывается бесполезным. Некоторые объекты устойчивы или невосприимчивы к каким-либо источникам урона в зависимости от их размера или состава. Например, корабль невосприимчив к урону от кинжала, и меч вряд ли пострадает от холода или льда.

Носимые объекты

Носимые предметы обычно не получают урон от атак, если только эти предметы не являются целью.

Разрушение объектов

Вместо того, чтобы наносить урон, чтобы нарезать или разбить объект, ты можешь просто применить грубую силу, чтобы сломать его. К примеру, выбить дверь ногой, разбить стекло или пережечь веревки.

Когда ты пытаешься сломать объект, соверши проверку Силы. За каждый уровень Размера, на который объект больше тебя, ты получаешь 1 помеху. На усмотрение мастера могут быть применены дополнительные помехи или преимущества, в зависимости от состава объекта.

Дальность и дистанция

Дальность оружия и заклинаний, в разрезе выбора целей и исходной точки воздействия, делится на несколько дистанций.

• **Ты**: ты сам являешься целью, или же эффект исходит от тебя или точки в твоем пространстве. Ты всегда находишься в пределах этой дистанции от себя.

• **Досягаемость**: цель или исходная точка должны находиться в пределах досягаемости, и ты должен быть в состоянии коснуться ее. Если ты пытаешься коснуться нежелающего того существа, ты должен
совершить атаку Силой или Ловкостью против Ловкости цели. При успехе ты касаешься цели.

• **Ближняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 5 метров от вас.

• **Средняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 20 метров от вас.

• **Дальняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 100 метров от вас.

• **Крайняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 500 метров от вас.

• **Видимость**: ты должен видеть цель или исходную точку.

Видимость

Плохое освещение, осадки и туман уменьшают видимость. Область, а также существа и объекты внутри нее могут быть частично, сильно или полностью застланы.

• **Частичное застилание**: дождь, легкий снег, туман и тени частично застилают область. Находящееся в частично застланной области видно, но наблюдатели не могут разобрать мелкие детали. Для существа, смотрящего в частично застланную область, любой бросок с использованием зрения будет совершаться с 1 помехой.

• **Сильное застилание**: проливной дождь, снег и густой туман сильно застилают область. Находящееся в такой области едва видно. Для существа, смотрящего в сильно застланную область, любой бросок с использованием зрения будет совершаться с 2 помехами.

• **Полное застилание**: существа и объекты в полностью застланных областях не видны, потому что они находятся в темноте или ослепляющих условиях, например, в буране. Существа в полностью застланной области *ослеплены*.

Освещенность

В игре используются три уровня освещения.

• **Свет**: солнце, луна, факелы, свечи и другие источники света освещают области. Видящее существо может видеть в освещенной области все, что находится в его поле зрения и не скрыто. Тьма становится тенью на расстоянии от источника света, равном удвоенному радиусу света.

• **Тень**: тень является переходом между светом и тьмой. Непрямое освещение, слабое свечение и лунный свет создают область тени. Область, погруженная в тень, считается частично застланной.

• **Тьма**: полное отсутствие света. Область, погруженная во тьму, считается полностью застланной.

Невидимость

Невидимое существо или объект не могут быть увидены другими существами, использующими нормальные чувства. Оно считается полностью застланным и может, таким образом, скрываться где угодно. Невидимое существо совершает атаки против Защиты или Ловкости цели, которая не может его видеть, с 1 преимуществом.

Невидимые существа все еще шумят, оставляют следы и колеблют жидкости. Облака пыли и дыма также могут раскрывать их местонахождение. В таких условиях невидимое существо считается находящимся в сильно застланной области.

Отыгрыш

Отыгрыш включает в себя все решения, которые мастер и игроки принимают о существах и персонажах, которыми управляют. Эти решения могут быть простыми — описание речи или действий персонажа, или выбор цели для атаки. В других случаях игрок может позволить предыстории, личности и событиям прошлых игр определять, что делает его персонаж.

Разные люди предпочитают разную глубину отыгрыша. Некоторым нравится погружаться в игру, говоря от лица персонажей или представляя их раскрашенными миниатюрами. Другие просто описывают, что делают и говорят их персонажи. Нет единственно верного способа отыгрыша; если все хорошо проводят время, то вы играете правильно.

Принятие решений

Хотя ты можешь делать (или, по крайней мере, пытаться) все, что захочешь, легче будет представлять, что происходит и принимать правильные решения, основываясь на деталях персонажа и сюжете, в которой вы играете. Ты можешь вдохновиться на принятие решений разными источниками, некоторые из которых описаны здесь.

Предыстория

Ты определяешь предысторию своего персонажа при создании. В предыстории описываются разные события, пережитые персонажем до начала сюжета, которые могут послужить опорой твоему воображению. Например, персонаж, который начинал как крестьянин, может быть суеверным, нерешительным или не доверять магии.

Личность

Твоему персонажу следует иметь характерные особенности личности. Они могут помочь тебе решить, как он будет поступать в определенных ситуациях, хотя время от времени он вполне может идти наперекор себе. Например, персонаж, описанный как «весьма серьезный», может не находить шутки гремлина смешными.

Связи

Когда ты играешь, ты взаимодействуешь с другими игроками, а также с их персонажами. Вы можете быть друзьями или незнакомы в реальной жизни, но в игре вы должны попытаться придерживаться отношений между персонажами. Даже если вы лучшие друзья с другим игроком, ваши персонажи могут презирать друг друга. Возможно, ты только что встретил другого игрока, но ваши персонажи — друзья детства.

При отыгрывании связей между персонажами учитывайте удобство других игроков. Если твой персонаж имеет любовные отношения с персонажем другого игрока, выражай его настолько, насколько далеко готов зайти тот игрок. Аналогично, если твой персонаж ненавидит другого персонажа, ты рискуешь разрушить игру, активно действуя против него, если другой игрок не захочет отыгрывать эти отношения. Перед игрой все должны обсудить связи своих персонажей друг с другом, чтобы найти наилучшие способы описания отношений.

Опционально: отношения персонажей

Персонажи, составляющие вашу группу, имеют друг с другом отношения. Твой персонаж может быть дружелюбен к некоторым членам и враждебен другим. Определение того, как твой персонаж относится к другим членам вашей группы, даст тебе подсказки о том, как отыгрывать своего персонажа при взаимодействии с соратниками.

Когда твой персонаж присоединяется к группе, ты можешь выбрать двух других персонажей. Ты можешь иметь положительную связь с одним и отрицательную связь с другим. Со всеми остальными в группе связи нейтральные. Ты можешь поделиться своим отношением с другими игроками или хранить его в тайне, на свой выбор. Однако мастеру эти связи ты описать должен.

Положительные

Положительная связь отражает чувства восхищения, дружбы, доверия и, возможно, любви. Когда ты получаешь 1 на преимуществе, полученном от персонажа, с которым у тебя положительная связь, ты можешь перебросить преимущество. Тебе придется использовать новый результат, даже если это опять единица.

Отрицательные

Отрицательная связь показывает, что твой персонаж испытывает сильные чувства отвращения, ревности, презрения или недоверия. Когда ты получаешь 6 на преимуществе, полученном от персонажа, с которым у тебя отрицательная связь, ты должен перебросить преимущество. Тебе придется использовать новый результат, даже если это опять шестерка.

Нейтральные

Нейтральная связь указывает на отсутствие особо сильных чувств. Ты можешь быть дружелюбным к персонажу, с которым у тебя нейтральная связь, или ты можешь с ним спорить и пререкаться.
Независимо от того, что ты о нем думаешь, твое мнение об этом персонаже недостаточно сильное, чтобы изменить взаимодействие с ним.

Изменение отношений

Когда уровень группы увеличивается, ты можешь изменить свои отношения. Любое изменение в отношениях должно исходить из игровых событий. Например, у тебя может быть отрицательная связь с персонажем, но она может измениться на нейтральную или позитивную, если этот персонаж серьезно рисковал, чтобы помочь тебе. Точно так же положительная связь может стать нейтральной или отрицательной, если персонаж предает тебя, ставит тебя в неловкое положение или отвергает твое внимание.

Развитие сюжета

Выдуманный мир игры открыт для вас, но ты и другие игроки работаете сообща, чтобы рассказать конкретную историю и выполнить поставленную задачу. Ваши решения должны, как правило, служить для развития истории. Неплохо иногда забыть об основном сюжете, но не тогда, когда это расстраивает других игроков, работающих над задачей. Даже если твой персонаж имеет отрицательные связи с некоторыми или большинством членов вашей группы, вас все еще объединяет общая цель.

Удача

Мастер выдает Удачу за исключительный отыгрыш, за подачу хороших идей группе, за проворачивание великолепного трюка или за что-нибудь еще, делающее игру более увлекательной. Получив Удачу, ты можешь потратить её на повышение шансов, когда будет нужно.
Если у тебя есть Удача, ты можешь потратить её одним из следующих способов:
• Когда результат броска d20 является провалом, ты можешь потратить Удачу, чтобы превратить провал в успех.
• Когда другой игрок бросает d20, ты можешь потратить Удачу, чтобы прибавить 2 преимущества к броску.
• Когда какой-либо игрок (включая тебя) бросает d6, ты можешь потратить Удачу, чтобы заменить результат на 6.

После того, как ты потратишь Удачу, её у тебя не будет, пока мастер не выдаст её снова.

Социальное взаимодействие

Социальное взаимодействие обычно осуществляется через отыгрыш. Если ты хочешь поговорить с другим персонажем, ты говоришь от лица персонажа или описываешь, что он сказал. Мастер и другие игроки делают то же самое.

Социальный конфликт

Мастер может потребовать совершения атаки, когда ты пытаешься изменить поведение или убеждения другого существа посредством разговора в небоевой ситуации. Эти броски обычно не применяются в бою, если только мастер не решит иначе. Во время социального взаимодействия по большей части используются Интеллект и Воля. Атака совершается против атрибута, лучше всего описывающего, как существо будет сопротивляться твоему влиянию.

Обычно, когда ты взаимодействуешь с существом, оно должно тебя понимать. Если у вас нет общего языка, мастер может позволить совершить бросок, если ты хочешь попытаться донести основную идею, возможно, с 1 или более помехами.

Когда ты совершаешь атаку в социальном взаимодействии, а результат броска равен 0 или ниже, твоя попытка приводит к итогу, противоположному желаемому. Существо, с которым ты надеялся подружиться, становится враждебным, существо, которое ты пытался переубедить, укрепляется во мнении, а существо, которое ты запугивал, смеется над твоими угрозами. Дальнейшие попытки взаимодействия с существом в прежнем ключе могут автоматически проваливаться, или же неудачный бросок может наложить 1 или более помех, на усмотрение мастера.

• **Участие**: ты пытаешься улучшить отношение к себе, добиться благосклонности или утешить кого-нибудь. Чтобы подружиться с существом, соверши атаку Волей против его Воли. При успехе существо становится дружелюбным к тебе. Ты можешь осуществлять дальнейшие социальные взаимодействия с этим существом с 1 преимуществом, на усмотрение мастера.
• **Обман**: ты пытаешься выдать ложь за правду, сделать неправдоподобное достоверным или блефуешь. Чтобы обмануть существо, соверши атаку Интеллектом против его Интеллекта. При успехе, существо верит в твою ложь, пока она не раскроется.
• **Запугивание**: ты используешь слова, физическую боль или язык тела, чтобы угрожать другому существу и заставить его сотрудничать. Соверши атаку Волей (или Силой, если причиняешь боль) против Воли существа. При успехе существо поступает по-твоему.
• **Убеждение**: ты пытаешься убедить существо подвергнуться риску, раскрыть тайну или сделать что-то против своих принципов, например, принять взятку. Соверши атаку против Воли существа. При успехе ты убеждаешь существо поступить по-твоему.
• **Насмешка**: ты пытаешься разозлить существо и побудить его к насилию. Соверши атаку Интеллектом против Воли существа. При успехе, существо разозлится на тебя и на всех или всё, выбранное тобой при осуществлении попытки. Существо действует так, как мастер посчитает подходящим на основании насмешки. Задетое насмешкой существо может атаковать, вопить или просто стать враждебным.

Бой

Бой происходит, когда одно или несколько существ атакуют другое существо или группу существ. Поскольку в бою ставки очень высоки, время в игре замедляется, чтобы позволить каждому участнику внести свой вклад.

Поле боя

Перед началом боя, мастер описывает сцену и рассказывает важные детали о поле боя, области, где будет проходить битва. Мастер может набросать поле боя на бумаге, использовать карту или просто описать местность.

Для некоторых компаний точность позиционирования важнее, чем для других, но, в любом случае, каждому неплохо хотя бы иметь представление о том, где находится его персонаж в начале боя. Мастер может определить расстановку, исходя из предшествующих началу боя событий, или спросить игроков. Некоторые компании используют миниатюры, жетоны или монеты для отслеживания позиций, в то время как другим достаточно воображения.

Осведомленность и внезапность

В большинстве случаев атакуемые существа знают, что на них нападают. Если существа с одной стороны прячутся от другой, появляются из ниоткуда или застают противника спящим или занятым чем-то другим, то у них есть шанс застать его врасплох.

Если мастер решает, что неожиданное нападение возможно, все, кто может быть захвачен врасплох, проходят проверку Восприятия. При провале существо становится изумленным до конца первого раунда.

Состав раунда

Бой делится на 10-секундные отрезки времени, называемые раундами. Раунд состоит из трех частей: быстрого хода, медленного хода и конца раунда.

Во время каждого раунда игроки, которые хотят совершить ход (быстрый или медленный), делают это в соответствующую часть раунда, в любом порядке на свой выбор. Как только игрок заканчивает свой ход, он не может сделать еще один ход до конца этого раунда. Если игроки не могут решить, кто действует первым, то решает мастер, или же игроки бросают d6, при этом приоритет будет у игрока, который выбросит больше.

После того, как все игроки заканчивают ходы в определенную часть раунда, начинают действовать существа под контролем мастера, в любом порядке. Как только существо заканчивает свой ход, оно не может сделать еще один ход до конца этого раунда.

Быстрые ходы

Существо, которое совершает быстрый ход, может либо использовать действие, либо переместится в пределах расстояния, определяемого значением Скорости. Оно не может сделать и то, и другое.

Медленные ходы

Существо, которое совершает медленный ход, может использовать как действие, так и перемещение в пределах расстояния, определяемого значением Скорости. Оно может использовать действие в любой момент во время перемещения.

Конец раунда

Конец раунда означает переход от одного раунда к другому. Некоторые эффекты срабатывают в конце раунда. Как и в других частях раунда, сначала срабатывают эффекты, произведенные игроками или влияющие на них. Затем срабатывают эффекты, контролируемые мастером, — заклинаний, существ и прочие.

Если в описании эффекта сказано, что он длится 1 раунд, то он длится 1 полный раунд, то есть, до конца следующего раунда.

Бой заканчивается, когда все существа с одной стороны сдаются, убегают или лежат мертвыми. В противном случае начинается новый раунд, и бой продолжается.

Первый раунд

Перед началом первого раунда примени любые эффекты, которые уже действуют, но срабатывают в конце раунда. Затем бой продолжается как обычно.

Пример раунда

Шон (играющий человека-воина), Анжела (человек-плут), Джерри (человек-маг) и Давид (человек-жрец) являются группой. Их герои изучают древние развалины. Из тени их атакуют четыре гигантские крысы. Никто не захвачен врасплох, и начинается битва.

Быстрые ходы

Сначала ходят игроки. Джерри решает совершить быстрый ход и использует действие, чтобы атаковать крысу заклинанием, убивая её.

Шон делает быстрый ход, используя действие для налёта на одну из крыс. Как отмечено в описании налёта далее в этой главе, Шон может и перемещаться, и атаковать, но совершая атаку с 1 помехой.

Анжела и Давид ждут медленных ходов.

Маркеры ходов

Ты можешь использовать двухсторонний маркер ходов — монету, покерную фишку или карту, чтобы отслеживать, на какой стадии раунда вы находитесь. Одна сторона представляет собой быстрые ходы и находится лицом вверх в начале раунда; другая представляет собой медленные ходы. Как только все желавшие завершают быстрые ходы, быстрые ходы делает мастер и переворачивает маркер. Все оставшиеся игроки и существа, контролируемые мастером, совершают медленные ходы. После применения каких-либо эффектов в конце раунда, мастер переворачивает маркер обратно на сторону быстрых ходов.

Гораздо удобнее будет, если у каждого игрока будет свой маркер. Когда игроки совершают ходы, они кладут свои маркеры перед собой нужной стороной вверх, исходя из того, в какой ход собираются действовать.

Теперь, когда все игроки, которые решили действовать, сделали это, мастер может совершить быстрые ходы одной или несколькими крысами. Крыса, на которую налетел Шон, использует действие, чтобы атаковать персонажа Шона. Остальные крысы ждут медленных ходов.

Медленные ходы

Опять же, игроки ходят первыми. Поскольку Анжела и Давид еще не ходили, они начинают действовать. Анжела подходит к крысе, с которой сражается Шон, а затем атакует её малым мечом. Давид подходит к той же крысе и атакует её топором. Крыса умирает.

Теперь ходят последние две крысы, перемещаясь и нападая на Анжелу и Давида. К сожалению, персонаж Дэвида получает урона достаточно, чтобы стать беспомощным и бессильным.

Конец раунда

Давиду нужно сделать Бросок Судьбы (бросить d6), чтобы узнать, что происходит с его персонажем. Он выбрасывает 3. Его персонаж остается бессильным.

Более никаких эффектов не срабатывает, поэтому начинается новый раунд.

Перемещение

Во время своего хода ты можешь переместиться на расстояние, равное значению Скорости в метрах. В быстрый ход ты можешь перемещаться или использовать действие, но не и то, и другое. В медленный ход ты можешь переместиться и использовать действие в любой момент перемещения.

Во время перемещения ты можешь использовать любые особые формы движения, в принципе тебе доступные: удержание равновесия, скалолазание, плавание, верховая езда и т. д. Ниже приводятся правила этих особых форм движения.

Верховая езда

Ты едешь, пока сидишь на скакуне.

• **Скакун**: Скакун — любое существо, большее, чем ты, и готовое нести тебя в качестве всадника.

• **Седлание и спешивание**: ты используешь перемещение, чтобы оседлать или спешиться с существа в пределах досягаемости.

• **Общее пространство**: У тебя и твоего скакуна общее пространство. Однако любой эффект, который исходит от тебя, возникает в твоем пространстве, а не в пространстве твоего скакуна.

• **Отдельные существа**: хоть вы и занимаете общее пространство, ты и скакун — отдельные существа.

• **Действия**: ты и твой скакун ходите одновременно и имеете одно действие на двоих. Если ты используешь действие для атаки, ты или твой скакун совершаете атаку. Ты можешь выбрать, чтобы и ты и твой скакун атаковали одним действием, но тогда каждый совершает атаку с 2 помехами. Ты и твой скакун можете атаковать одновременно только один раз в течение каждого раунда, независимо от того, сколько атак вы можете сделать.

Если ты не можешь использовать действия, скакун использует действие в соответствии со своим характером. Если скакун не может использовать действия, ты действуешь независимо от него.

• **Скорость**: ты используешь Скорость скакуна вместо своей.

• **Свободные атаки**: Если движение твоего скакуна приведет к свободной атаке (см. Бой), атакующий выбирает, атаковать тебя или скакуна.

• **Падение навзничь**: если атака или эффект сбивают тебя с ног, пока ты верхом, ты падаешь *навзничь* со скакуна в пределах 1 метра. Пространство, в которое ты приземляешься, находится в противоположном направлении от источника атаки или эффекта.

Если падает твой скакун, вы оба падаете *навзничь* в одном пространстве. Ты также должен пройти проверку Ловкости. При провале ты получаешь урон, равный 1d6 + Размер скакуна, и становишься *неподвижным* и не можешь встать, пока скакун не встанет или не сдвинется с тебя. Ты можешь использовать действие, пока ты *неподвижен*, чтобы пройти проверку Ловкости, с 1 помехой за каждый пункт Размера, на который скакун превосходит тебя. При успехе ты больше не *неподвижен* и можешь встать как обычно.

Лазание

Лазая, ты поднимаешься, спускаешься или движешься вдоль вертикальной поверхности, используя веревку, лестницу или опоры. Поверхность также считается пересеченной местностью.

Мастер может потребовать проверки Силы, чтобы понять, можешь ли ты подняться по поверхности с немногочисленными опорами или покрытой смазкой или еще чем-то скользким, или если тебя отвлекают или же ты спешишь. Сложные условия могут наложить 1 или более помех. Если результатом броска является провал, ты перестаешь двигаться в этом ходу. Если результат броска равен 0 или меньше, ты срываешься.

Ползание

Упавшие *навзничь* существа могут перемещаться только ползком. Ты ползешь вдвое медленнее осторожного перемещения, темп дополнительно снижается на пересеченной местность или в узких местах вплоть до минимума Скорости в 1.

• **Упасть навзничь**: ты можешь добровольно упасть на землю. Ты можешь упасть *навзничь* в бою, не используя перемещение.

• **Встать**: ты можешь встать, используя действие или перемещение в бою.

Полет

Если ты можешь летать, ты можешь перемещаться настолько далеко, насколько позволяет Скорость, в любом направлении, оставаясь в воздухе столько, сколько пожелаешь. Ты падаешь на землю, если тебя собьют, Скорость упадет до 0 или ты не сможешь использовать действия.

Мастер может потребовать проверки Силы, чтобы понять, можешь ли ты оставаться в воздухе в условиях турбулентности. При провале ты падаешь.

Прыжок

Ты прыгаешь, чтобы спуститься на поверхность, расположенную ниже тебя, или достичь чего-то выше тебя. Также ты прыгаешь, когда пытаешься преодолеть препятствие без лазания или обхода.

• **Прыжок вверх или вниз**: при прыжке вниз ты благополучно приземляешься, если поверхность менее, чем в 5 метрах ниже вас. Если ты попытаешься спрыгнуть ниже, ты вместо этого упадешь.

Ты можешь подпрыгнуть на 30 сантиметров за каждую единицу полного модификатора Ловкости, если тебе

удалось разбежаться не менее 2 метров, или же половины модификатора Ловкости, если не удалось (минимум 30 сантиметров). Если ты попытаешься прыгнуть выше, мастер может потребовать проверки Ловкости.

Прыжок может быть частью перемещения в бою. Вычти количество метров по вертикали, на которые ты собираешься прыгнуть, из общего расстояния, на которое ты можешь переместиться в свой ход. Ты падаешь *навзничь* или разбиваешься, если достигнешь предела перемещения прежде, чем завершишь прыжок.

• **Перепрыгивание**: ты можешь прыгать горизонтально на количество метров, равное 2 + модификатор Ловкости (минимум 1 метр). Если тебе удалось разбежаться не менее 2 метров перед прыжком, увеличь расстояние на 2 метра. Если ты попытаешься прыгнуть дальше, мастер может потребовать проверки Ловкости.

Прыжок может быть частью перемещения в бою. Вычти количество метров по горизонтали, на которые ты собираешься прыгнуть, из общего расстояния, на которое ты можешь переместиться в свой ход. Ты падаешь *навзничь*, если достигнешь предела перемещения прежде, чем завершишь прыжок. Ты можешь разбиться, если пытаешься перепрыгнуть яму или пропасть.

Скрытное перемещение

Ты пытаешься двигаться, не издавая звука, когда ты крадешься. Чтобы сделать это, ты должен получить успех в проверке Ловкости. В случае провала, находящиеся неподалеку существа могут тебя услышать. Если результат броска равен 0 или меньше, ты издаешь громкий шум.

В зависимости от поверхности, к проверке Ловкости могут применяться помехи или преимущества. Довольно трудно красться по гравию или битому стеклу, которые дают 1 или более помех к броску. Если в области высокий уровень естественного шума, например, на фабрике всё лязгает и гудит, то это может дать 1 или более преимуществ к броску.

Плавание

Перемещаясь, ты можешь плавать в жидкостях. Плавание считается перемещением по пересеченной местности.

Мастер может потребовать проверки Силы, чтобы увидеть, можешь ли ты плыть через бурные воды. При провале ты не продвигаешься вперед. Если результат броска равен 0 или меньше, ты тонешь. (См. **Доспехи и Одежда** в **Главе 3** для получения дополнительной информации о плавании в доспехах и см. раздел об автоматонах в **Главе 1**.)

Телепортация

Магия позволяет тебе мгновенно переместиться с одного места на другое. Когда ты телепортируешься, ты исчезаешь с места, которое ты занимаешь, и немедленно возникаешь в месте назначения. Это перемещение игнорирует любые препятствия и пересеченную местность между тобой и пунктом назначения.

Удержание равновесия

Ты удерживаешь равновесие, когда движешься по ненадежной поверхности, такой как лед или узкий выступ. Такие поверхности также считаются пересеченной местностью. Когда ты ступаешь на ненадежную поверхность, ты должен пройти проверку Ловкости (характер поверхности может наложить 1 или более помех). При провале ты перестаешь двигаться в этом ходу. Если результат броска равен 0 или меньше, ты падаешь навзничь или срываешься вниз с шаткого карниза.

Действия

Ты можешь использовать одно действие за раунд для осуществления какого-либо маневра. Обычные маневры включают в себя следующее:

Атака •Использование предмета •Оборона
Отход •Перезарядка •Подготовка •Поиск
Помощь •Прекращение эффекта •Рывок
Сокрытие •Сосредоточение
Сотворение бытового заклинания •Стабилизация

Атака

Ты используешь оружие, боевое заклинание или что-то еще, наносящее вред или мешающее другому существу или объекту. Подробнее см. «Применение атак».

Использование предмета

Ты взаимодействуешь с предметом, который держишь в руках или несешь на себе, или с объектом в пределах досягаемости. Примеры включают вскрытие замка, извлечение предмета из кошеля или рюкзака, или зажигание факела.

Оборона

Когда ты защищаешься, до конца раунда все атаки против тебя совершаются с 1 помехой, а ты проходишь все проверки на противостояние атакам с 1 преимуществом. Это заканчивается, если ты не можешь использовать действия, например, когда ты получаешь ошеломление, оцепенение или бессознательность.

Отход

Ты перемещаешься до половины Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Перезарядка

Выбери оружие в пределах досягаемости, имеющее свойство "перезарядка" (например, арбалет). Если у тебя есть боеприпасы нужного типа, ты перезаряжаешь оружие.

Подготовка

Ты готовишься к действию при возникновении определенного события. Выбери один маневр, которое обычно используешь для выполнения действия, например, атаку или отход. Затем опиши, какое событие должно произойти, чтобы ты его выполнил. Это триггер.

Если триггер происходит до конца раунда, ты можешь использовать спровоцированное действие для выполнения маневра. Ты совершаешь любую атаку или проверку, необходимую для маневра, с 1 преимуществом. В противном случае ничего не происходит.

Например, Бобби действует в быстром ходу и использует действие, чтобы подготовить атаку против первого врага, который приблизится к нему. Когда враждебный волк подходит для укуса, Бобби использует спровоцированное действие, чтобы ударить его мечом, совершая атаку с 1 преимуществом.

Поиск

Ты пытаешься найти скрытое существо или объект. Пройди проверку Восприятия, чтобы найти скрытый объект или соверши атаку Восприятием против Ловкости скрытого существа. При успехе существо или объект больше не скрыты от тебя и любого другого существа, с которым ты делишься своим знанием.

Помощь

Выбери одно существо в радиусе 5 метров от тебя, которое может видеть тебя и понимает, что ты говоришь. Пройди проверку Интеллекта. При успехе, цель совершает следующую атаку или проверку до конца раунда с 1 преимуществом.

Прекращение эффекта

Выбери один эффект, созданный тобой с помощью заклинания или таланта. Эффект заканчивается.

Рывок

Ты перемещаешься вплоть до удвоенной Скорости.

Сокрытие

Ты можешь попытаться скрыться, если тебя за тобой не следят и ты находишься в сильно застланой области или имеешь укрытие в три четверти или лучше от объекта (см. Укрытие).

Пройди проверку Ловкости. При успехе ты прячешься. Ты остаешься скрытым до тех пор, пока условия, позволившие тебе спрятаться, не изменятся, или ты не сделаешь что-нибудь, что могло бы тебя выдать (например, закричишь, атакуешь или сотворишь заклинание). К примеру, если ты находишься в темноте, ты будешь раскрыт, если область осветят. Точно так же, если ты прячешься за стеной, ты больше не будешь скрыт, если кто-то переместится в положение, с которого стена тебя не прикрывает.

Пока ты скрыт, другие существа не могут тебя воспринимать. Как правило, это означает, что существо не может выбрать тебя в качестве цели для атаки, хотя ты по-прежнему подвергаешься воздействию площадных эффектов. Существо может, предположив твое местоположение, совершить атаку с 3 помехами. Даже при успехе атака попадает, только если предположение верно.

Кроме того, когда ты скрыт, ты совершаешь атаки против Защиты или Ловкости целей, от которых ты скрыт, с 1 преимуществом.

Сосредоточение

Некоторые эффекты заклинаний и таланты требуют от тебя сосредоточиться, чтобы поддерживать их работу. Если ты сосредотачиваешься на эффекте, эффект продолжается до конца следующего раунда, вплоть до максимального количества времени, разрешенного заклинанием.

Прерывание сосредоточения

Если ты получишь урон или Безумие во время сосредоточения, ты должен пройти проверку Воли. При провале ты перестаешь сосредотачиваться и эффект немедленно заканчивается.

Сотворение бытового заклинания

Ты сотворяешь бытовое заклинание (не считающееся атакой) и применяешь его эффекты. См. **Главу 7** для получения более подробных сведений о заклинаниях.

Стабилизация

Выбери одно *беспомощное* существо в пределах досягаемости. Пройди проверку Интеллекта, с 1 помехой, если оно при смерти. При успехе цель исцеляет 1 урона.

Спровоцированные действия

В дополнение к действиям, большинство существ могут использовать одно спровоцированное действие каждый раунд. Существа используют спровоцированные действия для реагирования на конкретные события, которые вызывают их использование, отсюда и название.

Прочие действия

Ты можешь попытаться сделать что-нибудь здесь не описанное. Ты ограничен только своим воображением. Когда ты пытаешься сделать что-то, выходящее за пределы правил, мастер решает, возможно ли это действие и сколько времени потребуется.

Почти все существа могут использовать спровоцированные действия для совершения свободной атаки, описанной в следующем разделе. Существа могут также использовать спровоцированные действия для применения некоторых талантов и заклинаний.

Триггер

Любая деятельность, которая включает использование спровоцированного действия, также определяет условие, при котором ты можешь его использовать. Условие, называемое триггером, может быть широким, например «в свой ход», или узким, например «когда существо добровольно покидает предел досягаемости». При соблюдении условий, ты можешь использовать спровоцированное действие, если еще не использовал его в этот раунд.

Когда ты используешь спровоцированное действие, ты выполняешь его немедленно, даже если это прервет ход другого существа.

Свободная атака

Когда существо в пределах твоей досягаемости добровольно эти пределы покидает, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы совершить атаку против этого существа оружием ближнего боя, которым ты орудуешь.

Пример спровоцированного действия

Дженнифер имеет возможность использовать свободную атаку во время быстрого хода, но поскольку она собирается применить Раскрытие Слабости (талант разведчика) спровоцированным действием во время медленного хода, она выбирает не совершать свободную атаку.

Незначительные действия

Некоторые действия настолько незначительны, что ты можешь просто совершить их в свой ход, не используя действие, спровоцированное действие или перемещение, к примеру — взять или бросить предмет, достать или убрать оружие, открыть или закрыть дверь.

Как правило, ты можешь выполнить одно незначительное действие во время быстрого хода или два в течение медленного хода. Ты можешь сделать больше, если не будешь перемещаться или использовать действие в своей ход, или если позволит мастер.

Атаки

Ты совершаешь атаку, когда пытаешься нанести вред или помешать существу, или повредить объект. Как правило, ты определяешь исход атаки, делая бросок. Существует несколько видов атак.

Атака оружием ближнего боя

Ты атакуешь оружием ближнего боя, которым вооружен, размахивая им или бросая его в цель.

Выбор цели

Выбери одно существо или объект. Цель должна быть в пределах досягаемости или, если ты используешь оружие со свойством "метательное" (например, копье), в пределах дальности оружия.

Совершение атаки

Соверши атаку против Защиты цели. Как правило, ты используешь Силу для атаки с оружием ближнего боя. Оружие со свойством "точное" (например, кинжал) позволяет использовать Ловкость вместо Силы для атаки. Подробнее см. Варианты рукопашной атаки.

Результат атаки

При успехе атака достигает цели и ты наносишь урон оружием, который можно найти в главе 3. Цель получает урон, равный результату броска урона.

При провале атака проходит мимо цели.

Атака с оружием дальнего боя

Ты совершаешь атаку с оружием дальнего боя, которым вооружен, стреляя боеприпасами в цель.

Выбор цели

Выбери одно существо или объект не дальше, чем в два раза больше дальности оружия.

(См. «**Дальнобойный выстрел**» для атаки вне стандартной дальности оружия).

Совершение атаки

Соверши атаку против Защиты цели. Как правило, ты используешь Ловкость для атаки с оружием дальнего боя. Подробнее см. Варианты стрелковой атаки.

Результат атаки

При успехе атака достигает цели, и ты наносишь урон оружием, который можно найти в **главе 3**. Цель получает урон, равный результату броска урона.

При провале атака проходит мимо цели.

Укрытие

Ландшафт и объекты на поле боя могут обеспечить защиту от атак с оружием дальнего боя или заклинаний, которые поражают цели на расстоянии.

Половина

Если объект между тобой и атакующим скрывает тебя наполовину, стрелковые атаки совершаются против тебя с 1 помехой.

Три четверти

Если объект между тобой и атакующим скрывает тебя на три четверти, стрелковые атаки совершаются против тебя с 2 помехами.

Полное

Если объект между тобой и атакующим полностью тебя скрывает, ты не можешь быть объектом атаки или эффекта.

Варианты рукопашной атаки

Когда ты совершаешь атаку оружием ближнего боя, ты можешь выбрать один из следующих вариантов. Ты должен сделать выбор до совершения атаки.

- **Натиск**: ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе, и ты и цель перемещаетесь на количество метров, равное твоему модификатору Силы, в одном направлении.
- **Осторожная атака**: ты совершаешь атаку с 1 помехой, но следующее существо, совершающее атаки против твоей Защиты до конца раунда, делает это с 1 помехой.
- **Выпад**: ты можешь увеличить предел досягаемости на 1 метр, но ты совершаешь атаку с 1 помехой.
- **Подвижная атака**: ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе, твое перемещение не провоцирует свободные атаки от цели до конца раунда.
- **Опрокидывающая атака**: ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе, если цель твоего Размера или меньше, она должна пройти проверку Ловкости. При провале проверки цель падает *навзничь*.

Атака с двумя оружиями

Если ты несешь оружие в каждой руке, и ни одно из них не громоздкое (см. **главу 3**), ты можешь использовать действие для атаки ими одновременно. Ты можешь использовать их для атаки одной цели или для атаки двух разных целей.

Если ты атакуешь одну цель, ты атакуешь оружием в основной руке, совершая атаку с 2 помехами. При успехе, ты наносишь обычный урон от этого оружия плюс дополнительный урон от оружия в другой руке.

Если ты атакуешь две цели, ты атакуешь оружием в основной руке одну цель, а затем атакуешь другую оружием во второй руке. Ты совершаешь обе атаки с 3 помехами.

В случае если ты атакуешь щитом, щит теряет свойство "защитное" (см. **главу 3**) до конца раунда.

Атака предметом

Ты можешь совершить атаку посредством опасного предмета, не являющегося оружием, например бомбы или колбы с кислотой или маслом. Правила использования таких предметов описывают, как разрешать эти атаки. Правила, касающиеся атак импровизированным оружием, см. в **главе 3**.

Варианты стрелковой атаки

Когда ты совершаешь атаку с оружием дальнего боя, ты можешь выбрать один из следующих вариантов.

- **Прицельный выстрел**: ты атакуешь определенное место на теле цели. Ты можешь использовать этот вариант только в том случае, если цель имеет физическое тело. Соверши атаку с 2 помехами. При успехе, атака имеет дополнительный эффект на усмотрение мастера. К примеру, попадание в глаз может дать 1 помеху ко всем броскам цели, основанным на зрении.
- **Дальнобойный выстрел**: ты можешь атаковать цель, находящуюся за пределами дальности твоего оружия, но не более чем в два раза. Ты совершаешь атаку с 1 помехой.
- **Опрокидывающий выстрел**: ты совершаешь атаку с 2 помехами. При успехе, если цель твоего Размера или меньше, она должна пройти проверку Ловкости. При провале проверки цель падает *навзничь*.

Атака заклинанием

Ты можешь сотворить боевое заклинание. См. **главу 7** для получения более подробных сведений о заклинаниях.

Атака атрибутом

Ты можешь совершать атаки атрибутами против атрибутов или характеристик других существ при выполнении трюков и маневров.

Захват

У тебя должна быть свободна хотя бы одна рука, и ты не должен уже удерживать другое существо. Выбери одно существо в пределах досягаемости, которое имеет физическое тело (например, не дух) и соверши атаку Силой или Ловкостью против Ловкости цели. Если ты выбираешь существо, которое уже *схватил*, ты автоматически получаешь успех.

При успехе, цель будет *схвачена* до конца следующего раунда. Если ты не можешь использовать действия (например, потому, что ты *ошеломлен*, *оцепенел* или *без сознания*), *захват* прерывается. *Захват* также заканчивается, если ты перемещаешься или перемещен в положение, откуда больше не можешь дотянуться до цели. (См. «**Захват**» для получения информации об эффектах немощи и «**Побег**» для получения информации об избегании захвата).

Натиск

Если ты используешь действие для натиска, ты совершаешь атаки и проверки с 1 помехой до конца раунда. Переместись на расстояние вплоть до значения Скорости. В любой момент перемещения соверши одну атаку рукопашным оружием или атрибутом, чтобы сбить или сдвинуть существо.

Отвлечение

Выбери одно существо в пределах ближней дистанции, которое ты можешь видеть. Соверши атаку Интеллектом против Интеллекта цели. При успехе, цель совершает следующую атаку или проверку до конца раунда с 2 помехами.

Побег

Ты можешь использовать это действие, если тебя *схватили*. Соверши атаку Силой или Ловкостью против Силы существа, которое схватило тебя. Успех удаляет немощь и позволяет тебе переместиться до половины Скорости. Это движение не вызывает свободных атак от существа, *захватившего* тебя. (См. «**Захват**» в разделе «**Немощи**» для получения информации об эффектах немощи и «**Захват**» в разделе «**Бой**» для получения информации об осуществлении захвата.)

Притягивание

Выбери одно существо твоего Размера или меньше, которое ты держишь в *захвате*. Соверши атаку Силой против Силы цели. При успехе, ты перемещаешься до половины Скорости, и *схваченное* существо движется вместе с тобой, чтобы оставаясь в пределах досягаемости.

Разоружение

Выбери одно существо в пределах досягаемости, которое держит объект. Соверши атаку Силой или Ловкостью против Силы или Ловкости цели. Если ты не вооружен, ты совершаешь бросок с 2 помехами. В случае успеха цель роняет один объект, который она держит, по твоему выбору.

Сбивание

Выбери существо в пределах досягаемости. Соверши атаку Силой против Ловкости цели. Если цель больше тебя, каждый пункт превышения Размера дает 1 помеху к броску. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, если цель меньше тебя. При успехе цель падает *навзничь*.

Сталкивание

Выбери одно существо в пределах досягаемости. Соверши атаку Силой против Силы цели. Если цель больше тебя, ты совершаешь атаку с 1 помехой за каждый пункт Размера, на который она превосходит тебя. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, если цель меньше тебя. При успехе ты перемещаешь цель на расстояние 1 метра от тебя + количество метров, равное модификатору Силы (минимум 1 метр).

Финт

Выбери одно существо в пределах ближней дистанции, которое ты можешь видеть. Соверши атаку Ловкостью против Восприятия цели. При успехе, ты совершаешь следующую атаку против Защиты или Ловкости цели до конца следующего раунда с 2 преимуществами. В качестве альтернативы, твое перемещение не провоцирует свободных атак от цели на 1 раунд.

Атака против носимых предметов

Ты можешь атаковать объект, который держит или несет на себе другое существо. Ты совершаешь атаку с 2 помехами. Мастер может решить, что некоторые объекты являются невосприимчивыми или устойчивыми к некоторым видам атаки. Например, стрела не разрушает меч.

Ситуационные помехи к атакам

К атакам может применяться 1 или несколько помех, в зависимости от обстоятельств. Они добавляются к любым помехам и преимуществам, включенным в атаку. В следующей таблице приведены наиболее распространенные ситуации.

Ситуационные помехи

Цель	Эффект
Скрыта наполовину	1 помеха
Скрыта на три четверти	2 помехи
Скрыта полностью	Автоматический провал
Видимость частично затруднена: В частично застланой области	1 помеха
Видимость сильно затруднена: В сильно застланой области	2 помехи
Видимость полностью перекрыта: В полностью застланой области	3 помехи *
Погода, местность: В ненастную погоду или в складках местности	1 или более помех

* Ты должен предполагать местоположение цели (см. **Сокрытие**).

Глава III: Снаряжение

В этой главе описаны мечи и пистолеты, зелья и формулы, доспехи и прочие инструменты, позволяющие персонажам выжить в полном опасностей мире.

Цены

Все предметы оцениваются с использованием монет, чеканившихся в Империи и сопредельных землях. В главе описаны средние цены на предметы, в некоторых районах товары могут быть более или менее дорогими. Монетная система включает в себя медный пфенниг (мп), серебряный шиллинг (сш) и золотую крону (зк). Обыватели также разрезают пфенниги на геллеры.

10 геллеров = 1 медный пфенниг (мп)
10 медных пфеннигов (мп) = 1 серебряный шиллинг (сш)
10 серебряных шиллингов (сш) = 1 золотая крона (зк)

Основной монетой является серебряный шиллинг. Обычные повседневные сделки считаются на пфенниги и геллеры, а аристократы используют кроны.

Другие платежные средства

Самоцветы, драгоценности, долговые обязательства, услуги и титулы имеют свою ценность и могут использоваться вместо монет или товаров для торговли. Их стоимость зависит от заинтересованности покупателя. Персонажи могут также продавать или покупать другие товары. Подержанное снаряжение стоит половину обычной цены или даже меньше.

Доступность

Доступность описывает, насколько легко найти определенный предмет.
Обычные (О) предметы — то, от чего зависит повседневная жизнь и выживание. Эти предметы можно найти практически везде, где живут люди.
Необычные (Н) предметы требуют особых навыков для производства и, таким образом, доступны только в поселениях и организациях с населением от 1000 человек.

Редкие (Р) изготавливаются из дорогих материалов и требуют высокого мастерства и доступны в поселениях и организациях с населением от 5000 человек.
Экзотические предметы **(Э)**, как правило, имеют магическую природу, изготовлены из необычных материалов или требуют передовой и специализированной подготовки. Эти предметы можно найти в поселениях и организациях с населением от 10 000 человек.

Предел нагрузки

Ты можешь без проблем носить или перетаскивать количество предметов, равное значению Силы, держа их в руках или располагая на теле. Если ты превысишь лимит, но не более чем вдвое, ты становишься перегруженным. Когда ты перегружен, ты замедлен и совершаешь все броски Силы и Ловкости с 1 помехой.
• **Одежда и аксессуары**: Носимые предметы, такие как одежда, ожерелья, кольца, короны и тому подобное, считаются одним предметом. Сложная одежда, тяжелая одежда и костюмы, состоящие из комплекта вещей, считаются двумя предметами.
• **Монеты и драгоценные камни**: каждые десять резан и монет россыпью, а также каждые пять драгоценных камней россыпью считаются одним предметом.
• **Контейнеры**: контейнер и все, что он содержит, считается одним предметом. Например, можно запихать снаряжение в рюкзак. Пока оно лежит в рюкзаке, оно считается одним предметом.

Ты можешь поместить около 500 монет или 30-см куб предметов в мешок или рюкзак, 1000 монет или 60-см куб предметов в металлической коробке и 5000 монет или 1,2-м куб предметов в обычный сундук. Сундук или железный ящик довольно тяжелые и становятся еще тяжелее при наполнении. Такие контейнеры считаются тремя предметами, а не одним.

Доспехи и одежда

Броня включает в себя любую одежду, предназначенную для защиты владельца от вреда и может быть изготовлена из кожи, кольчуги, перекрывающихся чешуй или тяжелых пластин. Ношение брони влияет на Защиту и возможности персонажа. Дополнительную информацию см. в разделе Одежда.
• **Тип**: Броня делится на одежду, легкую, среднюю или тяжелую броню. Ты совершаешь проверки Силы с 1 помехой при плавании в средней броне. Ты получаешь штраф -2 к Скорости, и совершаешь проверки Силы с 2 помехами при плавании в тяжелой броне.
• **Требования**: если ты носишь броню, не соответствуя её требованиям, перечисленным в таблице, ты совершаешь все броски Силы и Ловкости с 1 помехой. Кроме того, ты получаешь штраф -2 к Скорости. Эффект от несоблюдения требований брони складывается с другими эффектами ношения брони.
• **Защита**: замени свою Защиту указанным значением во время ношения одежды или брони.

Большие и маленькие существа

Перечисленные цены на броню предназначены для существ Размера ½ и 1. Чтобы определить цену брони для больших или меньших существ, умножь цену на размер существа. Например, кольчуга для существа Размера 2 будет стоить 2 зк.

Надевание и снятие брони

Ты можешь надеть или снять одежду, используя действие, но надевание и снятие брони потяжелее займет больше времени. Легкая броня потребует 1 минуту, средняя броня 5 минут и тяжелая броня 10 минут. С посторонней помощью ты можешь надеть и снять броню за половину времени.

Описания брони

Ниже описаны наиболее распространенные типы имеющихся в игре доспехов. Мастер может изменять эти описания по мере необходимости на основании того, где была найдена или приобретена броня.

Одежда
Одежда включает в себя все, от крестьянских лохмотьев до прекрасной одежды, подходящей для лорда или леди. Дополнительную информацию об одежде см. в разделе «**Одежда и аксессуары**».

Мягкая кожа
Обычная кожаная одежда. Мягкая кожа обеспечивает минимальную защиту, но ее может носить любой.

Дубленая кожа
Этот костюм состоит из нагрудника, наплечников, поножей, сапог и шлема. Каждый элемент проварен в масле и подогнан под фигуру пользователя. В некоторых доспехах есть заклепки или шипы.

Бригантина
Бригантина — это одежда, усиленная металлическими полосами между слоями кожи или металлическими заклепками. Она обычно состоит из халата с длинными рукавами и поножей.

Кольчуга
Кольчуга — это сеть, сплетенная из металлических петель или колец, надетая поверх поддоспешника. Броня включает в себя капюшон, рубаху с рукавами и чулки. Шлем прилагается.

Чешуя
Чешуя — доспех из перекрывающихся мелких металлических чешуек. Он защищает туловище, руки и нижнюю часть тела. В доспех также входит шлем.

Кольчато-пластинчатый доспех
Полный кольчужный доспех, усиленный металлическими пластинами, полосами или планками. Такие доспехи включают нагрудник, поножи, оплечье и другие элементы, носимые поверх кольчуги и поддоспешника. В доспех входит закрытый шлем.

Латы
Эта броня защищает тело большими металлическими пластинами, полосами или планками поверх кольчуги и поддоспешника. Доспех включает нагрудник, поножи, наручи и шлем.

Оружие

В таблице «Оружие» показано оружие, доступное в игровом мире. Многие виды вооружения собраны вместе. Несмотря на различия в форме и конструкции, они имеют одинаковые показатели.

Одежда и броня

Название	Защита	Цена	Дост.
Одежда (Без ограничений)			
Одежда	Ловкость	Разная	О
Кожа	Ловкость+1	2 сш	О
Легкая броня (Сила 11+)			
Дубленая кожа	Ловкость+2	5 сш	О
Бригантина	13	5 сш	О
Средняя броня (Сила 13+)			
Кольчуга	15	1 зк	Н
Чешуя	16	2 зк	Н
Тяжелая броня (Сила 15+)			
Кольчато-пластинчатый доспех	17	5 зк	Р
Латы	18	25 зк	Э

Тип

Оружие делится на типы. Тип определяет требования, которым ты должен соответствовать, чтобы эффективно использовать оружие. Если ты атакуешь оружием, не отвечая требованиям, ты совершаешь атаку с 1 помехой.

Нанесение урона

Когда ты получаешь успех при атаке оружием, атака попадает в цель, и ты бросаешь указанные кости, чтобы определить нанесенный урон.

Руки

Здесь указано, как ты держишь оружие. Если написано «любая», ты можешь держать оружие в ведущей руке или взять его во вторую. «Одна» — ты должен держать оружие в ведущей руке или в обеих руках. Наконец, «обе» означает, что ты должен держать оружие обеими руками.

Существа размером ¼ или меньше не могут держать двуручное оружие и должны держать одноручное оружие обеими руками.

Если ты держишь одноручное оружие подходящего размера двумя руками, ты получаешь бонус +1 к урону.

Свойства

У многих видов оружия есть специальные правила, которые описаны здесь.

• **Громоздкое**: когда ты атакуешь этим оружием, ты совершаешь атаку с 1 помехой.

• **Оборонительное + #:** ты добавляешь бонус к Защите, пока пользуешься этим оружием.

• **Точное**: ты можешь совершать атаки Силой или Ловкостью, на выбор, при использовании этого оружия.

• **Осечка**: когда ты атакуешь этим оружием, а результат атаки равен 0 или меньше, оружие осекается. Брось d6. При четном результате оружие просто осекается и может снова работать, как только ты потратишь 1 минуту, чтобы прочистить ствол и починить оружие, используя инструменты. При нечетном результате оружие взрывается, и ты получаешь 2d6 урона.

• **Дистанция (ближняя, средняя, дальняя):** здесь описана нормальная дальность для оружия. Подробнее о дистанциях, используемых в игре, см. «**Дальность и дистанция**» в **главе 2**.

• **Досягаемость + #**: ты добавляешь указанное число к досягаемости, пока пользуешься этим оружием.

• **Перезарядка**: ты можешь атаковать оружием, только если оно заряжено. См. «**Перезарядка**» в **главе 2**.

• **Размер 1**: ты должен быть Размера 1 или больше, чтобы пользоваться этим оружием.

• **Боеприпас [тип]**: оружие использует при атаке боеприпасы указанного типа. У тебя должна быть единица боеприпасов для каждой атаки, которую ты совершаешь этим оружием.

• **Метательное**: ты можешь использовать стрелковую атаку этим оружием, бросив его.

Особые материалы

Многие, к примеру, феи, не могут выносить прикосновений железа. Вместо этого они создают броню и оружие из других материалов, используя бронзу, кость или дерево. Цены на доспехи и оружие из других материалов те же, что и обычно.

• **Разрушение оружия**: Когда ты атакуешь оружием, которое обычно делается из металла, и оно изготовлено из материала, отличного от металла, оно может сломаться. Если результат броска равен 0 или меньше, оружие получает урон, равный своему Здоровью, и ломается.

• **Посеребренное оружие**: Оружие, покрытое серебром, полезно при борьбе с некоторыми чудовищами. Ты можешь посеребрить любое оружие, имеющее металл в составе, умножив цену на 3. Посеребренное оружие считается экзотическим.

Оружие для больших существ

Умножь цену оружия на Размер существа, чтобы определить сколько придется отдать за оружие, предназначенное для существа Размером 2 или больше. Кроме того, оружие для более крупного существа (включая безоружные удары) наносит 1d6 дополнительного урон за каждый пункт Размера выше 1. Если оружие обычно имеет меньше 1d6 урона, сначала увеличь урон до 1d6 для Размера 2, а затем увеличивай урон на 1d6 за каждый пункт Размера существа свыше 2.

Боеприпасы

Чтобы атаковать стрелковым оружием — луками, арбалетами, пистолями — понадобятся боеприпасы.

Отслеживание боеприпасов

Важность отслеживания боеприпасов варьируется от группы к группе. Проконсультируйтесь с мастером, чтобы узнать, используются ли какие-либо из следующих дополнительных правил.

Подбор боеприпасов

При использовании боеприпасов, отличных от пуль, ты можешь собрать около половины всех использованных снарядов.

Оружие

Обычное оружие

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Топор	1d6 + 1	Одна	—	1 сш	О
Дубина	1d6	Одна	—	5 мп	О
Кинжал/нож	1d3	Любая	Точное, метательное, дистанция (близкая)	5 мп	О
Стрелка	1	Любая	Метательное, дистанция (близкая)	1 мп	О
Молот/топор	1d3	Любая	Метательное, дистанция (близкая)	1 сш	О
Дротик	1d3	Одна	Точное, метательное, дистанция (средняя)	1 сш	О
Серп/копье	1d6	Одна	Точное	1 сш	О
Посох	1d6 + 1	Обе	Точное	5 мп	О
Безоружный удар	1	Любая	Точное	—	—

Стрелковое оружие

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Духовая трубка	1d3	Одна	Дистанция (средняя), боеприпас (иглы)	1 сш	Н
Лук	1d6	Обе	Дистанция (дальняя), боеприпас (стрелы)	5 сш	О
Арбалет	2d6	Обе	Дистанция (дальняя), перезарядка, боеприпас (болты)	1 зк	О
Ручной арбалет	1d6	Любая	Дистанция (ближняя), перезарядка, боеприпас (болты)	2 зк	Р
Длинный лук (Сила 9+)	1d6 + 1	Обе	Размер 1, дистанция (дальняя), боеприпас (стрелы)	1 зк	Н
Пистоль	2d6	Любая	Осечка, дистанция (средняя), перезарядка, боеприпас (пули)	5 зк	Э
Аркебуза	3d6	Обе	Осечка, дистанция (дальняя), перезарядка, боеприпас (пули)	10 зк	Э
Праща	1d3	Любая	Дистанция (средняя), боеприпас (камни)	5 мп	О

Щиты (Сила 9+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Малый щит	1	Любая	Оборонительное +1	5 мп	О
Большой щит (Сила 11+)	1d3	Любая	Размер 1, оборонительное +2	1 сш	О

Армейское оружие (Сила 11+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Секира/цеп/ моргенштерн/ клевец/меч	1d6 + 2	Одна	—	5 сш	Н
Глефа/алебарда/ бердыш	1d6 + 2	Обе	Досягаемость + 1	1 зк	Н
Длинное копье	1d6 + 1	Обе	Одноручное, если верхом; досягаемость + 2	5 сш	Н
Булава	1d6	Любая	—	5 сш	О
Бастард/ боевой молот	2d6	Обе	Громоздкое	1 зк	Р
Пика	1d6	Обе	Размер 1, досягаемость + 2	5 сш	Н
Копье	1d6	Одна	Точное, дистанция (ближняя)	1 сш	О
Трезубец	1d6	Одна	Метательное, дистанция (ближняя)	5 сш	Н

Быстрое оружие (Сила 11+ или Ловкость 11+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Цепь, кортик, длинный нож, плеть, короткий меч	1d6	Любая	Точное	5 сш	Н
Шпага, сабля, ятаган	1d6 + 1	Одна	Точное	1 зк	Н
Кнут	1d3	Любая	Точное, досягаемость + 1	5 сш	Н

Тяжелое оружие (Сила 13+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Бастард/ боевой молот	2d6	Одна	Громоздкое	1 зк	Р
Секира, двуручник, палица	3d6	Обе	Громоздкое	2 зк	Р

Абстрактная система

Предполагается, что у тебя достаточно боеприпасов, чтобы использовать стрелковое оружие до пяти раз. После того, как ты атакуешь оружием, использующим боеприпасы, а результат атаки равен 0 или меньше, у тебя заканчиваются боеприпасы для этого оружия, и ты не можешь совершать стрелковые атаки до тех пор, пока не пополнишь запасы.

Боеприпасы

Боеприпас	Цена
Стрелы (5)	5 мп
Болты (5)	5 мп
Пули и порох (5)	1 сш
Стрелка (5)	5 мп
Камни (5)	5 мп

Импровизированное оружие

Ты также можешь атаковать с помощью подвернувшихся под руку предметов. Сковорода, дверь, сорванная с петель, или окаменевший полурослик, могут помочь, если другое оружие недоступно. Чтобы объект мог служить в качестве импровизированного оружия, он должен быть изготовлен из твердого материала — дерева, камня или металла. Когда ты атакуешь импровизированным оружием, ты совершаешь атаку с 1 помехой, а оружие наносит урон в зависимости от того, как ты его держишь.

Урон импровизированным оружием

Руки	Урон
Второстепенная	1
Ведущая	1d3
Обе	1d6

Снаряжение приключенцев

Мудрые персонажи тратят некоторое время на обеспечение себя и подбор снаряжения, которое, по их мнению, будет служить их целям, отдыхая в гостинице или в другом относительно безопасном месте. Следующие несколько разделов описывают личное имущество, зелья, одежду и услуги, которые могут тебе понадобиться.

Личное имущество

Следующие предметы полезны для любого персонажа, пробивающего себе путь в опасном мире. Здесь описываются предметы со специальными правилами.

Лампа

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь лампу, наполненную маслом. Зажженная лампа освещает область радиусом до 10 метров, с центром в своем пространстве. Лампа, заправленная полной флягой масла, горит в течение 4 часов.

Масло

Ты можешь атаковать с помощью фляги с маслом, бросив ее в одно существо или предмет в пределах средней дистанции. Соверши атаки Ловкостью против Ловкости цели. При успехе, масло покрывает цель, и она остается обмасленной, пока не потратит 1 минуту на очистку. Если существо или объект, покрытый маслом, получает урон от огня или молнии, масло загорается и наносит 1d6 урона. Цель получает 1d6 урона в конце каждого раунда на протяжении 1d6 раундов. Существо может использовать действие для тушения пламени.

Набор приключенца

Этот набор включает в себя рюкзак, спальник, столовые приборы, трутницу, 3 факела, моток веревки (20 метров), крюк-кошку, пайки на неделю и бурдюк.

Свеча

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь свечу. Зажженная свеча освещает область радиусом до 1 метра, с центром в своем пространстве, и горит в течение 1 часа.

Спички

Ты можешь чиркнуть по твердой поверхности в качестве незначительного действия в свой ход. Спичка превращает темноту в тени в радиусе 1 метра, с центром в своем пространстве. Она горит в течение 1 раунда.

Факел

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь факел. Зажженный факел освещает сферу радиусом 5 метров, с центром в своем пространстве. Зажженный факел горит в течение 1 часа.

Фонарь

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь фонарь, наполненный маслом. Зажженный фонарь освещает 20-метровый конус. Фонарь, заправленный полной флягой масла, горит в течение 4 часов.

Инструменты

Персонажи нуждаются в инструментах, чтобы использовать некоторые профессии и таланты, а также сотворять заклинания из определенных традиций. Ниже приведены описания инструментов, содержащие специальные примечания или правила.

Музыкальный инструмент

Этот предмет включает в себя множество ударных, духовых и струнных инструментов. Мастер устанавливает цену, основываясь на особенностях нужного инструмента. Более экзотические инструменты стоят 1 зк или больше.

Набор инструментов

Набор инструментов, используемых для работы по профессии.

Набор целителя

Ты можешь использовать набор целителя, чтобы позаботиться о травмах одного существа в пределах досягаемости. Потрать использование набора и пройди проверку Интеллекта. Если цель при смерти, ты проходишь проверку с 1 помехой. При успехе существо исцеляет 1 урона.

Личное имущество

Предмет	Цена
Бочка	2 мп
Бурдюк	1 мп
Веревка, моток (20 метров)	1 мп
Зеркало, малое серебряное	1 сш
Кандалы	5 мп
Карта	1 сш
Карты, колода	3 геллера
Кисет	1 мп
Колчан	5 геллеров
Коробка, металлическая	5 мп
Кости игральные	2 геллера
Котелок	1 мп
Крюк	1 мп
Лампа	1 сш
Масло, фляга	1 мп
Мешок	5 геллеров
Молоток и 10 скальных крюков	1 мп
Набор приключенца	1 сш
Огниво	1 мп
Одеяло	1 мп
Пайки (1 неделя)	1 мп
Палатка, 2-мест.	5 мп
Рюкзак	1 мп
Свеча	1 геллер
Сигары, коробка	1 мп+
Спальник	2 мп
Спички	1 мп
Столовые приборы	5 геллеров
Сундук, деревянный	4 мп
Трубка	2 мп
Трубочный табак	1 мп+
Факел	5 геллеров
Фляга	1 мп
Фонарь	5 сш
Футляр, свиток	2 мп
Шест, 3 метра	1 мп
Штырь, большой, железный	1 мп

Инструменты

Инструмент	Цена	Доступность
Лупа	1 сш	Экзотическое
Музыкальный инструмент	1 сш+	Редкое
Набор инструментов	1 сш	Обычное
Набор целителя (6 применений)	5 сш	Необычное
Отмычки	1 сш	Редкое
Письменный прибор	1 сш	Редкое
Святой символ	5 мп	Обычное

Отмычки

Ты можешь использовать действие, чтобы применить отмычки для взлома замка в пределах досягаемости. Как правило, требуется 1 минута непрерывной работы, в течение которой ты должен сосредотачиваться.

Когда ты закончишь работу, пройди проверку Интеллекта с 1 или более помехами, в зависимости от качества замка. При успехе замок открывается.

Зелья

Зелья — волшебные жидкости, которые варят аптекари и алхимики.

Использование зелий

Ты можешь использовать действие, чтобы выпить зелье или споить его согласному, беззащитному или бессознательному существу в пределах досягаемости. Зелье начинает действовать в конце раунда, в котором оно употреблено.

Инъекции зелий

Ты можешь купить зелья, залитые в шприцы, увеличив цену на 1 сш. Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы ввести зелье в согласное, беззащитное или бессознательное существо в пределах досягаемости. Зелье действует немедленно.

Описания зелий

Ниже следуют описания эффектов зелий.

Зелье бдительности

Молочно-белая жидкость с пряным ароматом. Когда зелье вступает в силу, существо проходит проверки Восприятия с 1 преимуществом в течение 2d6 часов. Пока зелье не выветрится, существо не может отдыхать.

Целебное зелье

Прозрачная жидкость со слабым запахом спирта. Когда зелье вступает в силу, существо исцеляет урон, равный его Исцелению.

Формулы

Формула — это заклинание, записанное на свитке, нацарапанное на восковой табличке или нарисованное на куске керамики.

Создание формул

Ты можешь создать уже изученного формулу заклинания или скопировать формулу, которая у тебя есть. В любом случае у тебя должен быть письменный прибор, специальные чернила, стоимость которых составляет по меньшей мере половину цены формулы, и поверхность для записи. Для создания формулы требуется 1 час.

Использование формул

Ты сотворяешь заклинание, читая его вслух и расходуя его применение. Ты можешь прочитать заклинание, независимо от языка, на котором оно написано, поскольку магия делает текст понятным. Если твоя Мощь больше ранга заклинания, ты тратишь применение заклинания и пускаешь в ход его эффекты. Если твоя Мощь равна или меньше ранга заклинания, пройди проверку Интеллекта. За каждый пункт разница между рангом заклинания и Мощью, на проверку накладывается 1 помеха. Таким образом, если твоя Мощь равна 1, и ты пытаешься сотворить заклинание 4 ранга, ты получишь 3 помехи к проверке. При успехе ты сотворяешь заклинание, как указано выше. При провале заклинание не срабатывает, а формула разрушается.

Зелья

Зелье	Цена	Доступность
Бдительность	5 сш	Редкое
Исцеление	2 сш	Необычное

Формулы

Ранг	Цена	Доступность
Ранг 0	1 сш	Необычное

Примеры заклинаний

Волшебная Броня **Тайная, Бытовое, 0**

Требование: Ты не должен носить броню
Длительность: 4 часа

Невидимое силовое поле возникает вокруг тебя, предоставляя бонус +2 к Защите на время действия заклинания. Кроме того, на время действия заклинания обычные осадки не касаются тебя, лёгкий ветер не влияет на тебя, и тебя не утомляют холод и жара, хотя ты по-прежнему получаешь урон от холода и огня.

Свет **Небесная, Бытовое, 0**

Цель: Один объект в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, и она освещает все в радиусе 5 метров на время действия заклинания.

Волшебный Замок **Защита, Бытовое, 0**

Цель: Один объект в пределах ближней дистанции, который можно открыть или закрыть, например, дверь, сундук или окно
Длительность: 1 минута

Цель закрывается и запирается. На время действия заклинания она не может быть открыта немагическими средствами другими существами, кроме тебя, хотя её можно уничтожить.

Малое Исцеление **Жизнь, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет урон, равный половине своего Исцеления.

Имя

Описание

Наследие

Новичок

Эксперт

Мастер

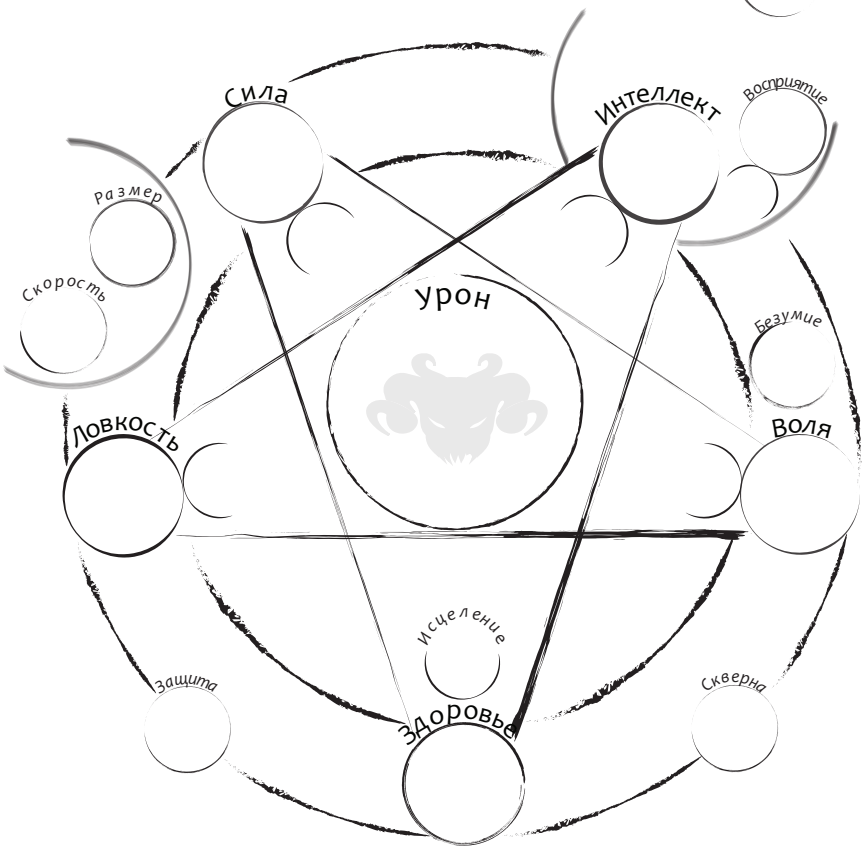
уровень

Профессии

Таланты

Мощь

Магия



Оружие

Снаряжение

Конец близок...

Мир накрывает тень, отбрасываемая непостижимой сущностью, известной как Повелитель Демонов, Конец Всего, Жаждущий в Бездне. Где падет его тень, воцаряется хаос, процветает безумие и ликует зло. Лишь немногие обладают способностью выступить против надвигающейся тьмы и имеют хоть какие-то шансы оттянуть неизбежный конец.

Жертвы Повелителя Демонов® — отличное введение в **Тень Повелителя Демонов®**. Это дополнение включает все необходимое для создания начальных персонажей, предлагая на выбор людей, автоматонов, гоблинов, орков, подменышей и цвергов. В буклет также входят полные правила игры, сокращенная глава о снаряжении и лист персонажа, предназначенный для записи его способностей и достижений.

Переживет ли созданный тобой персонаж движимые Повелителем Демонов ужасы или станет всего лишь еще одной жертвой гибели мира?

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com
www.schwalbentertainment.com

SKU: SDL1002 MSRP: $13.95

Victims of the Demon Lord is © 2015 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.
Shadow of the Demon Lord, Schwalb Entertainment, and their associated logos
are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.